
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Séptima entrega
GUÍA ORO Y PLATA
Por los expertos de Nintendo Acción
POKéPARK
TM
Wii
PIKACHU'S ADVENTURE
¡Todos los secretos al descubierto!
Suplemento de Nintendo Acción nº 215



PokémON





QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarías de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005

¡¡¡POR FIN ESTÁN A PUNTO!!

649 Pokémon para Blanco y Negro

La Pokédex de Blanco y Negro alcanza los 156 nuevos Pokémon, la generación más grande de la historia.

Ya podéis dejar de morderos las uñas: las nuevas ediciones están camino de los hogares de miles de japoneses que, como siempre, tendrán el juego antes que nadie. A nosotros nos toca esperar aún unos meses (primavera del año que viene), pero viendo la cara de felicidad de los nipones, va a ser una espera muy dulce.

Llegado el momento del estreno, es hora de recapitular sobre estas nuevas ediciones. Qué sabemos hasta ahora y qué nos traerá el futuro más inmediato. A ver, para empezar todos ya conocéis que se trata de un juego completamente nuevo, nada de remakes ni compilaciones, ¿verdad?

Un montón de novedades Pokémon

Acabamos de contaros que se amplía el número de Pokémon hasta los 649. Casi nada, ¡menudo shock! De modo que la nueva Pokédex se eleva a los 156 nuevos Pokémon.

Entre ellos, los iniciales, por los que todo el mundo pregunta, llevan por nombre Tsutaja, Mijumaru y Pokabu. Además nos sabemos los Legendarios: Reshiram y Zekrom; y también los de evento: Zorua y Zoroark (que son los primeros que salieron a la luz). El juego tendrá más conectividad que nunca gracias al C-Gear y a la conexión global Pokémon. Con el C-Gear podremos avanzar junto a otros jugadores en la aventura, o intercambiar datos con otros usuarios que tengan el juego y la consola y estén cerca de nosotros.

Respecto a las batallas, el nuevo Metagame incluye combates tres contra tres, un nuevo modo de batalla rotacional, una opción super lanzador (vamos, que se pueden utilizar objetos en batallas wireless), batallas dobles salvajes, y un nuevo sistema de animación que además estrena indicadores.

La aventura se desarrolla en la región de Isshu, de la que aún no sabemos gran cosa, excepto el nombre de algunas ciudades y gimnasios. Por ejemplo, conocemos Ciudad Huin, Ciudad Negra, Bosque Blanco, Ciudad Sanyo (donde se encuentra el primer gimnasio, cuyo líder es Dento) y Ciudad Shippou (cuyo líder de gimnasio es Aloe).

La región de Isshu presentará un aspecto distinto según la época del año, cada estación durará un mes y se completará un ciclo cada 4 meses. No sólo cambiará el escenario, también nuestro atuendo y la frecuencia de aparición de algunos Pokémon (en algunos casos incluso su forma, como Shikijika, que variará de piel).

Hasta aquí nuestra forma de celebrar el estreno del Pokémon más esperado. Tranquilos, estará aquí muy pronto...



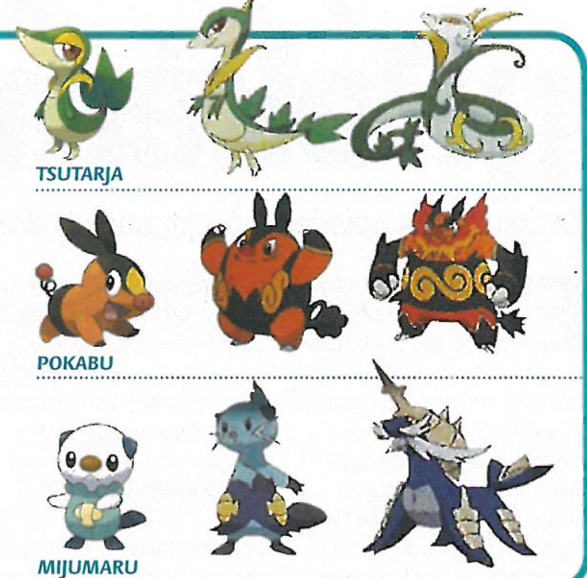
Ciudad Huin es la capital de Isshu, y donde veremos los edificios más espectaculares.



Las estaciones modificarán el aspecto de los lugares y la aparición de diferentes Pokémon.

Y así lucen los primeros

Los tres Pokémon de inicio y sus evoluciones *lucen así de impactantes. Podemos confirmaros que las evoluciones de Tsutarja serán sólo de tipo Planta, las de Pokabu de tipo Fuego/Lucha, y las de Mijumaru sólo de tipo Agua.*





Hawái fue el mejor escenario para el torneo. Todos se volcaron con Pokémon.

LA GRAN FINAL NOS LLEVÓ A HAWÁI

Sol, playa y... ¡¡Pokémon!!

Pokémon WORLD CHAMPIONSHIPS 2010

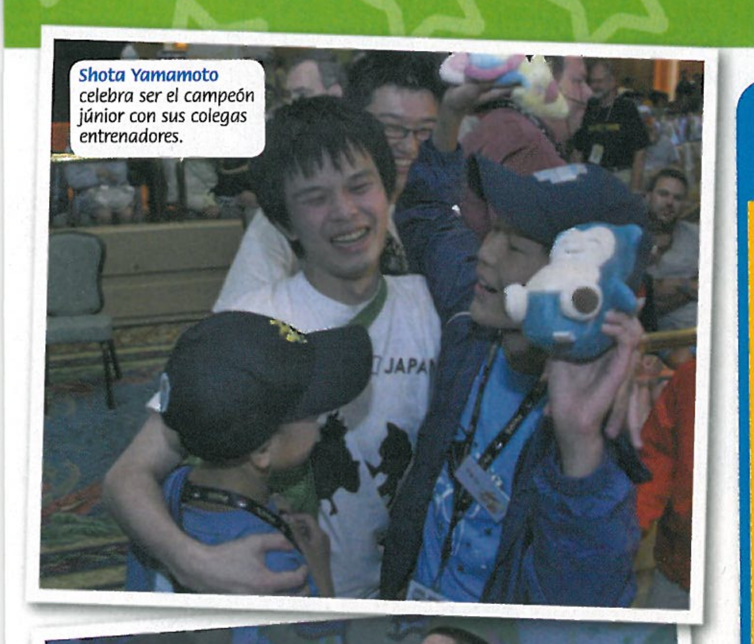
Entrenadores americanos y japoneses dominaron el torneo y se hicieron con los premios.

El fin de semana del 14 y 15 de agosto, la isla de Hawái recibió una avalancha de entrenadores Pokémon: 375 para ser exactos. El desafío consistía en encontrar a los 5 mejores. Tres campeones del juego de cartas coleccionables, y dos del videojuego Oro y Plata. La competición fue muy reñida, pero al final japoneses y americanos se repartieron los trofeos. De hecho en los cuartos se enfrentaron 4 japoneses y 4 americanos... y fue precisamente un español, Albert Bañedes, el mejor europeo del torneo...

Buena actuación patria

Los casi 400 entrenadores, de más de 25 países, se jugaron prestigio y premios en un idílico complejo hotelero de Hawái. Este año los premios incluían consolas DSi XI personalizadas, trofeos, viajes y... 100.000 dólares en becas. Así que no es de extrañar que cada batalla rebosara acción e intensidad, y que los entrenadores pusieran toda su energía, habilidad, estrategia y creatividad en ganar.

Dejando a un lado el torneo de cartas coleccionables, que no contó con representación española, seguro que os gustará saber cómo lo hicieron nuestros entrenadores. De los ocho clasificados para la final, Albert Bañedes y Miguel Romero firmaron las mejores actuaciones. Albert fue el mejor europeo clasificado (puesto 18º). En júnior,



Shota Yamamoto celebra ser el campeón júnior con sus colegas entrenadores.

Ray Rizzo ganó la final sénior con Hariyama, Groudon, Kyogre, Ludicolo, Dialga y Cresselia.



Junichi Masuda entrega el trofeo a Yasuki Togichi.

AQUÍ TENÉIS A LOS CAMPEONES DEL MUNDO

Campeones del Juego de cartas

→CATEGORÍA JÚNIOR

CAMPEÓN DEL MUNDO: **Yuka Furusawa,** Japón.

SUBCAMPEÓN: **Juan Pablo Arenas,** Estados Unidos.

→CATEGORÍA SÉNIOR

CAMPEÓN DEL MUNDO: **Jacob Lesage,** Canadá.

SUBCAMPEÓN: **Mychael Bryan,** Estados Unidos.

→CATEGORÍA MASTER

CAMPEÓN DEL MUNDO: **Yuta Komatsuda,** Japón.

SUBCAMPEÓN: **Michael Pramawat,** Estados Unidos.

Campeones de Oro Heartgold y Plata Soulsilver

→CATEGORÍA JÚNIOR

CAMPEÓN DEL MUNDO: **Shota Yamamoto,** Japón.

SUBCAMPEÓN: **Santa Ito,** Japón.

→CATEGORÍA SÉNIOR

CAMPEÓN DEL MUNDO: **Ray Rizzo,** Estados Unidos

SUBCAMPEÓN: **Yasuki Tochigi,** Japón.



LOS CAMPEONES posan con sus trofeos. ¡Cuántos premios se llevaron, qué envidia!

Miguel también ganó la mitad de sus batallas (3 de 6) y quedó en la posición 20º. Por otro lado, Mario Díaz de Cerio, nuestro campeón, quedó en la posición 28º. Mientras que Rubén Puig, el subcampeón sénior nacional, obtuvo dos victorias y quedó un puesto por detrás, el 29º.

Además de pasar unos días en la paradisíaca isla, y de competir con los mejores entrenadores del mundo, los participantes estuvieron acompañados por tres de los más destacados personajes del universo Pokémon: Tsunekazu Ishihara, presidente de The Pokémon Company; Junichi Masuda, Director de Game Freak y "padre" de Pokémon, vaya, el verdadero cerebro de la saga desde el inicio; y Shigeki Morimoto, responsable de diseño de juego y personajes, y director de las ediciones Oro y Plata en Game Freak.

Pero vayamos de nuevo con la gran final. La tensión podía palparse en el duelo entre Ray Rizzo y Yasuki Tochigi. Rizzo hizo valer la potencia de su equipo formado por Hariyama, Groudon, Kyogre, Ludicolo, Dialga y Cresselia, contra el del japonés, que contaba en sus filas con Lugia, Ludicolo, Infernape, Kyogre, Tyranitar y Palkia del japonés. Tras un combate increíble, Rizzo se alzó con la victoria y el montón de regalos...

El año que viene la final regresa a San Diego, donde tuvo lugar el campeonato 2009. ¡Esperemos tener más suerte!



LOS SECRETOS QUE TE CONTAMOS:
- Las zonas de juego
- Los Megarretos
- Códigos secretos

Ayuda a Pikachu en su gran aventura

Esta guía completa te descubrirá las zonas de juego, te contará cómo superar los megarretos y te desvelará los códigos secretos para conseguir objetos y Pokémon.

LAS ZONAS DE JUEGO

Hay 10 zonas de juego en PokéPark Wii. A continuación te contamos qué requisitos debes cumplir para acceder a cada una, qué megarretos encontrarás y cómo y con qué Pokémon puedes superarlos.

Plaza de la Concordia

Debes superar el Saltaliana de Venusaur.

La Aldea es la zona central del juego y permite el acceso a todas las demás zonas cuando se cumplen ciertos requisitos. Además podrás contar con los servicios de ciertos Pokémon:

DRIFBLIM: Este Pokémon puede llevarte rápidamente a cualquier zona del juego por 20P (10P una vez sea tu amigo).
MISDREAVUS: Este Pokémon lleva una tienda de fotografía. La primera vez que hables con él, te regalará una Cámara (pulsa - para hacer fotos). Más adelante deberás hablar con él para ver tu álbum de fotos, guardar fotos en una SD (o cargarlas), eliminar las instantáneas que quieras y comprar más carrete.
ELECTABUZZ: Este Pokémon mejora el poder del Rayo de Pikachu. El coste inicial es 350P, luego 1000P y al final 1500P.
PONYTA: Este Pokémon mejora el Ataque Rápido de Pikachu. Debes superar antes la Zona Playa. Para tu información, son los mismos precios que antes.
BIBAREL: Este Pokémon incrementa los PS de Pikachu. Debes superar antes la Zona Hielo. Mismos precios que antes.
PRIMEAPE: Este Pokémon le enseña Cola Férrea a Pikachu. Debes superar antes la Zona Cueva. También incluye los mismos precios que antes.

POKÉMON:
- Chatot
- Chikorita
- Buneary
- Starly
- Lotad
- Piplup
- Wynaut
- Corphish
- Teddiursa
- Primeape
- Meowth
- Cranidos
- Charmander
- Ponyta
- Torchic
- Riolu
- Misdreavus
- Electabuzz
- Duskull
- Skorupi
- Furret
- Eevee
- Budew
- Drifblim
- Burmy
- Mime Jr.
- Abra

Zona Verde

Zona inicial

La zona boscosa es la primera zona del juego y en ella puedes encontrarte una zona de rocas, una cascada y un arroyo. Tras superar el sprint frenético, Chikorita es secuestrado y debes demostrarle a Treecko y a Mankey que puedes ir en su rescate. En esta zona tienen lugar las primeras pruebas de fuerza y megarretos, en concreto:

- **Sprint Frenético de Bulbasaur**
- **Saltaliana de Venusaur**

POKÉMON:
- Chatot
- Chikorita
- Turtwig
- Torterra
- Buneary
- Munchlax
- Treecko
- Mankey
- Bidoof
- Bibarel
- Oddish
- Aipom
- Ambipom
- Leafeon
- Spearow
- Croagunk
- Starly
- Bonsly
- Sudowoodo
- Pachirisu
- Lotad
- Shinx
- Scyther
- Magikarp
- Caterpie
- Butterfree
- Leedle
- Shroomish
- Tropius
- Bulbasaur
- Venusaur
- Chimchar
- Drifblim

Zona Cueva

Debes superar el Descenso Glacial de Empoleon.

Esta zona se encuentra en las profundidades de la tierra, y por tanto es normal cruzarse con Pokémon de tipo Tierra escondidos en agujeros. Deberás arreglar las vías de acceso a las distintas zonas de la mina, derrotando a Snorlax y otros Pokémon. El megarreto de esta zona es:

- **Chupinazo Demoledor de Bastiodon**

POKÉMON:
- Chatot
- Bonsly
- Sudowoodo
- Teddiursa
- Mr. Mime
- Mawile
- Aron
- Gible
- Marowak
- Zubat
- Goliat
- Diglett
- Dugtrio
- Snorlax
- Geodude
- Machamp
- Meowth
- Scizor
- Cranidos
- Phanpy
- Raichu
- Magnemite
- Magnezone
- Hitmonlee
- Electivire
- Bastiodon
- Chimchar
- Drifblim

Zona Hielo

Debes hacerte amigo de Lapras.

La Zona Hielo es hogar de Pokémon de tipo Hielo y se divide en cuatro zonas principales, una de las cuales sólo es accesible una vez que te dejan coger el teleférico. Deberás encontrar la forma de usar el teleférico, decorar un árbol de Navidad, construir un iglú y buscar a Mamoswine tras un lago helado. El megarreto de esta zona es:

- **Descenso Glacial de Empoleon**

POKÉMON:
- Chatot
- Starly
- Lapras
- Mudkip
- Taillow
- Staravia
- Wingull
- Glalie
- Froslass
- Piloswine
- Mamoswine
- Teddiursa
- Ursaring
- Kirlia
- Spheal
- Quagsire
- Glaceon
- Octillery
- Delibird
- Primeape
- Squirtle
- Smoochum
- Sneasel
- Prinplup
- Empoleon
- Drifblim

Zona Playa

Debes superar el Saltaliana de Venusaur

La playa está dividida inicialmente en dos partes, por lo que deberás superar las preguntas de Corsola para poder cruzar el puente que las une. De la misma manera deberás traerte a Bidoof desde el Bosque para que construya un puente hacia la isla y así ayudar a Piplup. En la isla se encuentra Lapras, del que debes hacerte amigo. Los megarretos de esta zona son:

- **Aros Voladores de Pelipper**
- **Eslalon Acuático de Gyarados**

POKÉMON:
- Chatot
- Bidoof
- Starly
- Piplup
- Slowpoke
- Azurill
- Corsola
- Wynaut
- Carvanha
- Sharpedo
- Wailord
- Totodile
- Feraligatr
- Lapras
- Psyduck
- Golduck
- Buizel
- Floatzel
- Vaporeon
- Mudkip
- Taillow
- Staravia
- Pidgeotto
- Krabby
- Corphish
- Blastoise
- Wingull
- Pelipper
- Gyarados
- Drifblim

Zona Magma

Debes arreglar las vías de la Zona Cueva.

Al final de las vías de la mina encuentras el acceso al volcán. Se trata de una zona llena de Pokémon de tipo Fuego y de maquinaria antigua, que deberás usar para explorar todas las zonas. Deberás arreglar algunas máquinas para desactivar los chorros de lava. Los megarretos de esta zona son:

- **Trompos de Choque de Rhyperior**
- **Machacarrocas de Blaziken**

POKÉMON:

- Chatot
- Bonsly
- Geodude
- Charmander
- Hitmontop
- Hitmoncham
- Camerupt
- Piplup
- Empoleon
- Vulpix
- Ninetales
- Farfetch'd
- Meditite
- Magby
- Magmortar
- Flareon
- Magcargo
- Torkoal
- Golem
- Quilava
- Baltoy
- Claydol
- Ponyta
- Rhyperior
- Chimchar
- Infernape
- Torchic
- Blaziken
- Drifblim
- Groudon

Zona Prado

Debes superar las Dianas Voladoras de Salamence.

Una vez superes las Dianas Voladoras de Salamence se abrirá un camino que te permite subir a la cima de la montaña. Se trata de una zona llena de flores donde residen el legendario Shaymin y sus amigos. Mareep te dice que traigas un espejo para llamar a Rayquaza, que está arriba del árbol principal de la Plaza de la Concordia. Una vez superes la prueba de Rayquaza, Shaymin te pedirá la regadera mágica de Bellossom para hacer crecer la Gracídea y transformarse en su Forma Cielo. Los megarretos de esta zona son:

- **Dirigible Temible de Rayquaza**

POKÉMON:

- Chatot
- Teddiursa
- Meditite
- Furret
- Bellossom
- Budew
- Skiploom
- Cyndaquil
- Mareep
- Dragonita
- Lucario
- Rayquaza
- Shaymin

Zona Encantada

Debes superar el Machacarrocas de Blaziken.

Cuando descubres un hueco en el Globo que encontraste en la isla, Misdreavus te lleva hacia la casa encantada. Esta zona cuenta con muchos Pokémon de tipo Fantasma y Siniestro a lo largo de los jardines y el interior de la casa. Tu misión es encontrar a Rotom abriéndote paso por la casa y ayudando a los demás Pokémon. Los megarretos de esta zona son:

- **Salta y Sigue de Tangrowth**
- **Corre, Ve y Dale de Dusknoir**
- **Blancos Fantasmales de Rotom**

POKÉMON:

- Chatot
- Aipom
- Ambipom
- Meowth
- Raichu
- Murkrow
- Honchkrow
- Gliscor
- Drifloon
- Kakuna
- Metapod
- Tangrowth
- Riolu
- Sableye
- Spinarak
- Breloom
- Pichu
- Misdreavus
- Mismagius
- Elekid
- Electabuzz
- Luxray
- Stunky
- Skuntank
- Voltorb
- Electrode
- Umbreon
- Espeon
- Gastly
- Haunter
- Gengar
- Duskull
- Dusknoir
- Abra
- Drifblim
- Darkrai
- Rotom

Zona Ruinas

Debes superar los Blancos Fantasmales de Rotom.

Mientras hablas con Skorupi en la Aldea, oirás un terremoto que te permitirá acceder a esta zona. Se trata de una zona rocosa pero habitada por Pokémon muy variados. No podrás cruzar la puerta grande vigilada por Flygon mientras no obtengas tres contraseñas (dos en las Ruinas y una en la Cueva). Los megarretos de esta zona son:

- **Brincarrera de Absol**
- **Dianas Voladoras de Salamence**

POKÉMON:

- Chatot
- Taillow
- Blastoise
- Marowak
- Magmortar
- Baltoy
- Claydol
- Drifloon
- Charizard
- Flygon
- Porygon-Z
- Bronzor
- Togekiss
- Arcanine
- Buneary
- Furret
- Staraptor
- Skorupi
- Eevee
- Hoppip
- Jumpluff
- Aerodactyl
- Jolteon
- Tyranitar
- Garchomp
- Ausol
- Salamence
- Drifblim
- Jirachi

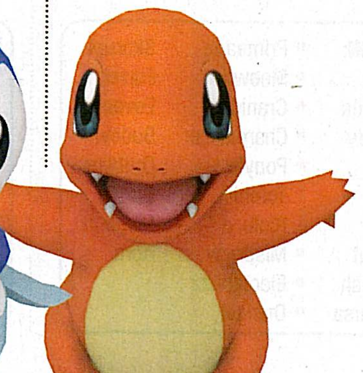
Atrio Celeste

Debes ayudar a Shaymin a cambiar de Forma.

Esta es la zona final del juego, a la que sólo puedes acceder una vez hayas superado todos los megarretos. Aquí encuentras a tus amigos Chikorita, Charmander y Piplup. Hay otro Piplup que resulta ser Mew, quien te retará a una prueba de fuerza de salto, tres batallas y una persecución, y si las superas habrás acabado el juego.

POKÉMON:

- Chikorita
- Piplup
- Charmander
- Mew



LOS MEGARRETOS

Destripamos los 14 megarretos del juego con todos los detalles. Sabrás quién es el campeón absoluto y con qué récord, cuáles son los Pokémon admitidos en cada prueba, y qué debes hacer para ganarles a todos.

Sprint frenético de Bulbasaur



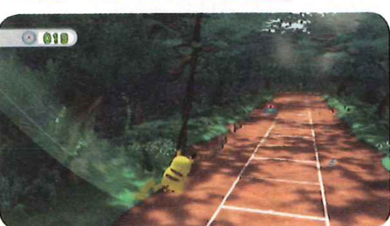
Enfréntate a Bulbasaur y a otros cinco Pokémon en una carrera tradicional a pie. Deberás agitar el WiiMote para avanzar más rápido. El primero que cruce la meta gana, y el tiempo queda registrado.

Campeón Absoluto: Mew
Récord Absoluto: 00m 05s 40'

POKÉMON ADMITIDOS:

Pikachu	Munchlax	Leafeon
Chimchar	Bonsly	Scyther
Treecko	Lotad	Ponyta
Bibarel	Leedle	Shinx
Turtwig	Caterpie	Eevee
Bulbasaur	Magikarp	Pachirisu
Bidoof	Mew	Buneary
Oddish	Jolteon	Croagunk
Shroomish	Arcanine	

Saltaliana de Venusaur



Usa las lianas de Venusaur para impulsarte lo más lejos posible en este salto de longitud. Tienes 30 segundos para hacer que la liana se mueva con la mayor velocidad posible, para luego soltarte y hacer un salto lo más largo que puedas. La distancia depende de la velocidad del movimiento y del ángulo del salto.

Campeón Absoluto: Jirachi
Récord Absoluto: 100m

POKÉMON ADMITIDOS:

Pikachu	Lucario	Aipom
Munchlax	Primeape	Chimchar
Magikarp	Tangrowth	Treecko
Jirachi	Ambipom	Pachirisu
Blaziken	Croagunk	
Infernape	Maneky	

Aros Voladores de Pelipper

Recluta Pokémon voladores como Staraptor y llévalos a la atracción de Pelipper para superar esta carrera por los aires. Deberás tratar de acertar en los objetivos que vayan apareciendo (Amarillo = 10 puntos, Rojo = 100 puntos, Multicolor = 1000 puntos).

Campeón Absoluto: Latias
Récord Absoluto: 30000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

Pikachu (precisa los Globos)	Honchkrow	Tropius
Latias	Gliscor	Murkrow
Staraptor	Pelipper	Taillow
Togekiss	Staravia	Spearow
	Pidgeotto	Starly
	Butterfree	Wingull

Descenso Glacial de Empoleon

De nuevo deberás contar con Empoleon en este desafío por la nieve. La carrera se irá acelerando: evita los obstáculos y atraviesa todos los controles, aunque ahora el hielo de la zona te suponga mayores problemas. Además la zona es más ancha y los controles están más separados. Te recomendamos que aproveches al máximo las puertas de impulso.

Campeón Absoluto: Suicune
Récord Absoluto: 00m 40s 00'

POKÉMON ADMITIDOS:

Pikachu (precisa la Tabla de Snowboard)	Suicune	Piloswine
Pikachu	Empoleon	Prinplup
Teddiursa	Glaceon	Squirtle
Magikarp	Blastoise	Piplup
	Glalie	Quagsire
	Lapras	Spheal
	Delibird	

Eslálom Acuático de Gyarados

Hacerte amigo de Pokémon como Empoleon te permitirá jugar en la atracción marina a cargo de Gyarados. La carrera se irá acelerando, pero tú procura pasar por los controles en el menor tiempo posible, evitando tocar los obstáculos.

Campeón Absoluto: Manaphy **Récord Absoluto:** 00m 18s 50'

POKÉMON ADMITIDOS:

Pikachu (precisa la Tabla de Surf)	Manaphy	Bibarel
Psyduck	Empoleon	Buizel
Azurill	Floatzel	Corsola
Slowpoke	Feraligatr	Piplup
	Golduck	Lotad
	Vaporeon	
	Prinplup	

Trompos de Choque de Rhyperior



En esta atracción deberás enfrentarte a Rhyperior y sus aliados en una batalla sin precedentes: ayúdate de tus amigos más grandes para echarles del ring. Según pase el tiempo, más Pokémon caerán al ring, y tu objetivo será echarles para obtener puntos. Hazlo sin que te golpeen y obtendrás un bonus multiplicador. El Pokémon con más puntos al final del tiempo, gana el juego.

- **Campeón Absoluto: Heatran**
- **Récord Absoluto:** 70000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Magnemite
- Heatran
- Rhyperior
- Tyranitar
- Hitmontop
- Flareon
- Venusaur
- Snorlax
- Torterra
- Magnezone
- Claydol
- Quilava
- Torkoal
- Baltoy
- Bonsly

Corre, Ve y Dale de Dusknoir

En esta carrera deberás usar a un Pokémon poderoso que se vaya abriendo camino a través de enormes paredes de ladrillo y molestos Spinarak. Los Pokémon fantasma son más lentos pero atraviesan los obstáculos.

- **Campeón Absoluto:** Darkrai
- **Récord Absoluto:** 00m 08s 00'

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Stunky
- Darkrai
- Gengar
- Mismagius
- Scizor
- Espeon
- Dusknoir
- Umbreon
- Cranidos
- Skuntank
- Voltorb
- Gastly
- Duskull
- Misdreavus
- Krabby

Dirigible Temible de Rayquaza

Esta atracción cuenta con dos fases.

1. En la primera, corres por un globo enorme que simula el cuerpo de Rayquaza tratando al mismo tiempo de acertar en los objetivos y de evitar los Voltorb y Electrode (Amarillo = 100 puntos, Rojo = 300 puntos, Multicolor = 1000 puntos, Voltorb = -100 puntos, Electrode = -300 puntos).
2. En la segunda debes usar el puntero del WiiMote para acertar en los objetivos que Drifloon, Drifblim y Rayquaza van dejando en el cielo (Azul = 100 puntos, Rojo = 300 puntos, Dorado = 1000 puntos).

- **Campeón Absoluto:** Deoxys
- **Récord Absoluto:** 54000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Deoxys
- Lucario
- Glaceon
- Luxray
- Mamoswine
- Infernape
- Floatzel
- Rhyperior
- Ausol
- Breloom
- Mareep
- Cyndaquil
- Totodile
- Chikorita
- Mime Jr.

Blancos Fantasmales de Rotom

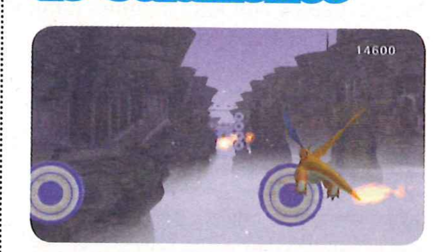
En esta atracción debes usar el WiiMote para apuntar en la pantalla y disparar dardos eléctricos a los Pokémon que vayan apareciendo. Auténticas manadas de Pokémon van surgiendo para intentar tocar a tu Pokémon, y debes derrotarles con el disparador eléctrico antes de que te toquen o se acabará la partida. Los Gastly valen 100 puntos, los Haunter 300 puntos y las distintas formas de Rotom se cotizan a 1000 puntos.

- **Campeón Absoluto:** Rotom
- **Récord Absoluto:** 24000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Magnemite
- Rotom
- Porygon-Z
- Magnezone
- Gengar
- Magmortar
- Electivire
- Mismagius
- Claydol
- Electabuzz
- Haunter
- Abra
- Elegid
- Mr. Mime
- Baltoy

Dianas Voladoras de Salamence



Recluta Pokémon voladores como Charizard y llévalos a la atracción de Salamence para superar esta carrera por los aires. Deberás tratar de acertar en los objetivos que vayan apareciendo (Azul = 100 puntos, Rojo = 300 puntos, Negro = 1000 puntos).

- **Campeón Absoluto:** Latios
- **Récord Absoluto:** 25000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Latias
- Salamence
- Charizard
- Dragonita
- Flygon
- Aerodactyl
- Sataraptor
- Honchkrow
- Gliscor
- Pidgeotto
- Togekiss
- Goliat
- Taillow
- Murkrow
- Zubat

Salta y Sigue de Tangrowth

Usa las lianas de Tangrowth para impulsarte lo más lejos que puedas y avanzar en la carrera. Como en el salto de lianas de Venusaur, tienes que hacer que la liana se mueva con la mayor velocidad posible, para luego soltarte y hacer un salto lo más largo que seas capaz. Sin embargo, ahora el objetivo es llegar a la siguiente cuerda (e incluso saltarse alguna) para alcanzar la meta rápidamente.

- **Campeón Absoluto:** Celebi
- **Récord Absoluto:** 00m 19s 00'

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Meowth
- Pichu
- Selebi
- Lucario
- Infernape
- Blaziken
- Riolu
- Sneasel
- Raichu
- Ambipom
- Primeape
- Aipom
- Electabuzz
- Chimchar
- Croagunk

Brincarrera de Absol

Para superar esta atracción con éxito debes ser el más rápido en llegar a la meta, mientras superas vallas formadas por Dugtrio y paneles. Si chocas contra los obstáculos perderás velocidad.

Campeón Absoluto: Shaymin Forma Cielo

Récord Absoluto: 00m 11s 00'

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Chikorita
- Shaymin
- Ausol
- Lucario
- Ponyta
- Ninetales
- lopunny
- Espeon
- Infernape
- Breloom
- Riolu
- Furret
- Mareep
- Eevee
- Vulpix

Machacarrocas de Blaziken

Los Pokémon luchadores serán los más útiles para enfrentarse al temible Cañón de Rocas en un tiempo limitado. Agita el WiiMote en el momento adecuado para atizarle a la roca con un golpe de kárate. Cada roca que destruyas te dará puntos, y obtendrás un multiplicador si las destruyes sin fallar ninguna.

Campeón Absoluto: Groudon

Récord Absoluto: 40000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Geodude
- Phanpy
- Groudon
- Blaziken
- Garchomp
- Scizor
- Magmortar
- Hitmochan
- Machamp
- Marowak
- Farfetch'd
- Cranidos
- Camerupt
- Bastiodon
- Mawile

Chupinazo Demoledor de Bastiodon

En esta atracción debes ir rompiendo todos los paneles con la pelota. Irá aumentando su velocidad cuantos menos paneles queden. Sólo tienes 3 pelotas así que deberás practicar mucho para conseguir la mayor cantidad de puntos posible.

Campeón Absoluto: Metagross

Récord Absoluto: 99000 puntos

POKÉMON ADMITIDOS:

- Pikachu
- Sableye
- Meowth
- Torchic
- Metagross
- Electivire
- Magmortar
- Hitmonlee
- Ursaring
- Mr. Mime
- Raichu
- Sudowoodo
- Charmander
- Gible
- Magby
- Chimchar

CÓDIGOS SECRETOS

Conseguir diferentes objetos o hacerse amigos de los Pokémon más poderosos, será más fácil si introduces estos códigos (ya no tan secretos) en el lugar adecuado.

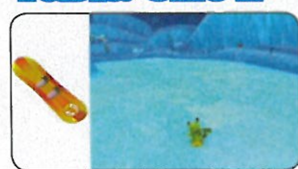
Tabla Surf



Permite a Pikachu correr en el Eslálom Acuático de Gyarados.

84925064

Tabla Snow



Pikachu puede participar en el Descenso Glacial de Empoleon.

84925064

Globos



Permite a Pikachu participar en los Aros Voladores de Pelipper.

57429445

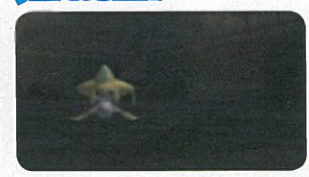
Darkrai



Darkrai aparece en la Zona Encantada, en la sala del piano. Más adelante te retará a una batalla cuando te hayas pasado el juego.

20433557

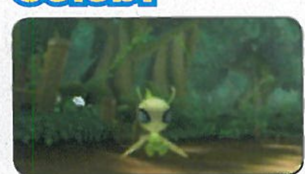
Jirachi



Jirachi aparece en la Zona Ruinas en la sala de la pirámide. Más adelante te retará a una persecución cuando te hayas pasado el juego.

82401777

Celebi



Celebi aparece en la Zona Verde, en la entrada al PokéPark. Más adelante te retará a una persecución cuando te pases el juego.

99645049

Groudon



Groudon aparece en la Zona Magma, en la zona inferior. Más adelante te retará a una batalla cuando te hayas pasado el juego.

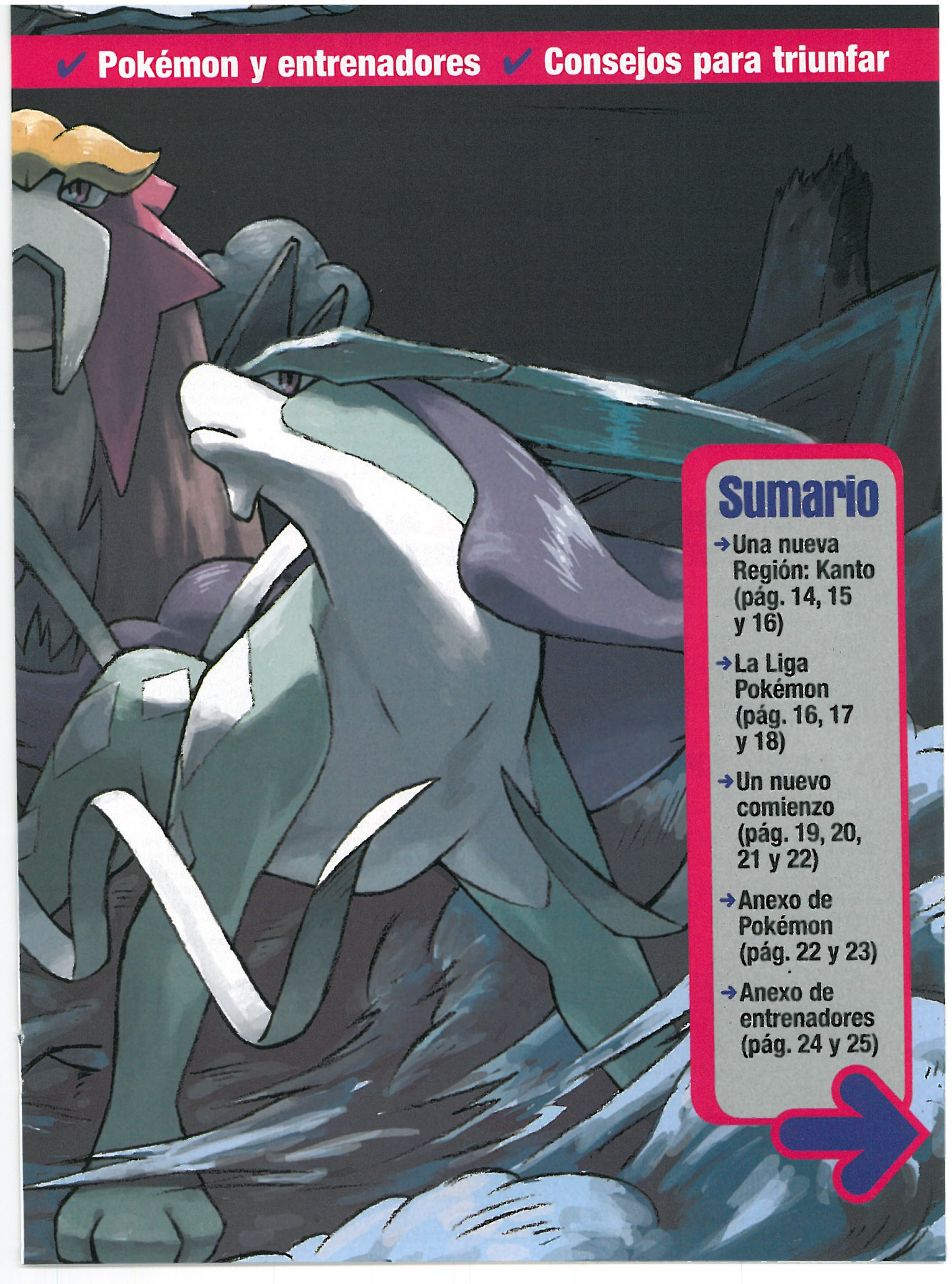
45594012

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos

Guía de expertos
POKéMON ORO Y PLATA

Cosas que te vamos a contar aquí: cómo entrar en Kanto atravesando las cataratas Tohjo; qué preparación mínima llevar a la Liga Pokémon; cómo vencer a Mento, Koga, Brnuo, Karen y Lance; qué pasa cuando te despiertas como nuevo campeón de la Liga Pokémon...

SÉPTIMA ENTREGA


✔ Pokémon y entrenadores ✔ Consejos para triunfar
Sumario
➔Una nueva Región: Kanto (pág. 14, 15 y 16)
➔La Liga Pokémon (pág. 16, 17 y 18)
➔Un nuevo comienzo (pág. 19, 20, 21 y 22)
➔Anexo de Pokémon (pág. 22 y 23)
➔Anexo de entrenadores (pág. 24 y 25)

Una nueva Región: Kanto

Con Lugia o Ho-Oh a buen recaudo, ya puedes partir hacia la Región de Kanto, donde se encuentra la Liga Pokémon. Kanto está muy cerca del pueblo de partida, así que vuela a Pueblo Primavera.

1. SURFEA DESDE PUEBLO PRIMAVERA

Vuela a Pueblo Primavera y haz que uno de tus Pokémon use Surf en la orilla del este del pueblo. Unos pasos más allá has entrado en la Región de Kanto. Un chico en la otra orilla te informa del importante paso que acabas de dar. ¡Bienvenido!



¡Hazte con todos!

CATARATAS TOHJO

En la cueva salen Raticate, Zubat, Golbat y algunos Slowpoke. Surfeando salen Goldeen y Slowpoke.

RUTA 27

En la Ruta 27 aparecen muchos Raticate, además de Doduo y Quagsire según la hora. En SoulSilver aparecen Arbok y Dodrio, en HeartGold aparecen Sandslash.

RUTA 26

En la Ruta 27 hay seis entrenadores con Pokémon también bastante alto. Dos entrenadores guay te dan su número de teléfono.



2. FRONTERA NATURAL ENTRE JOHTO Y KANTO

Aunque ya estés en Kanto, debes superar las Cataratas Tohjo para poder seguir avanzando. Para ello, debes utilizar Cascada dentro de la cueva y subir la cascada oeste para luego dejarte caer al otro lado. Rumbo al este.



3. AL ESTE POR RUTA 27

La Ruta 27 es agreste, por lo que deberás usar Surf en varios puntos, pero en general es sencilla de atravesar. Investiga la zona con Torbellino si quieres encontrar buenos objetos, y sigue tu camino al este.



4. AL NORTE POR RUTA 26

Cuando llegues a la Ruta 26, dirígete al norte. Como es posible que ya estés algo cansado, puedes parar a sanar a tu equipo en el refugio que hay a medio camino. Por aquí cerca viven los hermanos semanales.



Entrenadores

RUTA 27

En la Ruta 27 hay seis entrenadores con Pokémon de un nivel relativamente alto. El ornitólogo y una entrenadora guay te dan su número de teléfono.

RUTA 26

En la Ruta 26 hay seis entrenadores con Pokémon también de nivel bastante alto. Dos entrenadores guay te dan su número de teléfono.

OBJETOS

CATARATAS TOHJO

★ **PIEDRA LUNAR:** Tras la cascada, se sube desde el este.

EN RUTA 27

★ **CARAMELORARO:** Al centro, haciendo Surf desde el oeste.

★ **MT37 (TORM. ARENA):** Regalo de la anciana en la casa si tu Pokémon tiene Felicidad alta.

★ **MT02 (GARRA DRAGÓN):** Al centro, con Surf y Torbellino desde el este.

★ **LAZO DESTINO Y REVIVIR:** En los acantilados del este. Uno de ellos está oculto.

★ **SETA GRANDE:** Viniendo por el noreste desde Ruta 26. Está oculta.

★ **PEPITA:** Haciendo Surf por el sur desde Ruta 26. Está oculta.

RUTA 26

★ **BONGURI AZUL:** Al centro, junto a la casa de curación.

★ **MINI SETA:** Al noreste, entre dos árboles. Está oculta.

★ **ELIXIR MÁX.:** Al norte.

CALLE VICTORIA

★ **POCIÓN:** PB, al sureste.

★ **CURA TOTAL (X2):** PB, junto al puente y bajo él.

★ **MÁX. POCIÓN:** PB, oculta entre unas rocas al oeste.

★ **MÁX. REVIVIR (X2):** PB, entre las rocas al norte. P1, oculto en una roca al oeste.

★ **ULTRABALL:** P1, lugar de caída desde el agujero sureste en P2.

UNA MISTERIOSA RADIO

En la gruta tras la cascada este hay una radio estropeada. Se la ha dejado el Jefe del Team Rocket, Giovanni, tras huir de la gruta por ser derrotado por ti. Lleva un Celebi promocional de evento al Santuario del Encinar y descubrirás cómo sucederá, o sucedió, algo.

CASA DE LOS HERMANOS DE LA SEMANA

A mitad de Ruta 26 se encuentra la casa de los Hermanos de la Semana, unos hermanos que se encuentran desperdigados por todo Johto y te entregan valiosos objetos de combate si les encuentras en el día apropiado de la semana. Además, cuando ya conozcas a todos los hermanos, cada vez que los vuelvas a encontrar le entregarán una Cinta a tu primer Pokémon.

Un cuaderno en la mesa te indica dónde se encuentra cada hermano:

Lunes: Luna te entrega el objeto Pico Afilado en Ruta 40. Luego la Cinta Alerta.
Martes: Marta te entrega el objeto Cuchara Tor en Ruta 29. Luego la Cinta Impacto.
Miércoles: Miguel te entrega el Cint. Negro en Lago de la Furia. Luego la Cinta Abatimiento.
Jueves: Josué te entrega el objeto Piedra Dura en Ruta 36. Luego la Cinta Descuido.
Viernes: Vicky te entrega el objeto Flecha Ven en Ruta 32. Luego la Cinta Relax.
Sábado: Sabino te entrega el objeto Arena Fina en Ciudad Endrino. Luego la Cinta Cabezada.
Domingo: Domingo te entrega el objeto Imán en Ruta 37. Luego la Cinta Sonrisa.

RECEPCIÓN DE LA LIGA POKéMON

La Recepción Liga Pokémon es en realidad la Ruta 23 de Kanto, que ha sido convertida en punto de encuentro de las regiones de Johto y Kanto. Al sur se encuentra un puesto de control en el que a los aspirantes de Johto se les exige mostrar sus 8 Medallas de Gimnasio antes de poder avanzar hacia la Calle Victoria. Sin embargo, unos guardias impiden el acceso a las salidas laterales. El acceso a Ruta 22 se abre una vez entres a la Recepción desde el este, para lo cual debes venir andando desde Kanto. Para acceder a la Ruta 28, el jugador debe obtener no sólo las 8 Medallas de Gimnasio de Johto, sino también las 8 de Gimnasio de Kanto y recibir el permiso del Profesor Oak en Pueblo Paleta, lo que demuestra tu valía para acceder al Monte Plateado.

TELÉFONO DE LA LÍDER SACHIKO

En la Recepción Liga Pokémon podrás encontrar a la Líder Sachiko del Gimnasio de Ciudad Fucsia entre las 16:00 y las 18:00 de cualquier día, desde que hayas obtenido su Medalla, y podrás inscribir su teléfono en el PokéGear.

5. RECEPCIÓN DE LA LIGA POKéMON

Al final de la ruta se encuentra la Recepción de la Liga Pokémon. Sólo dejan pasar a los entrenadores con las 8 Medallas de Gimnasio de la Región de Johto. Más adelante te espera la Calle Victoria, el reto de la Liga Pokémon, y la gloria.



★**RESTAU. TODO:** P1, al noreste.
★**MÁS PP:** P1, lugar de caída desde el agujero central en P2. Está oculto.
★**MÁS PS:** P1, dejándote caer desde el agujero central en P2.
★**MT26 (TERREMOTO):** P1, al noroeste junto a la escalera.
★**HIPERPOCIÓN:** P2, oculta al sureste.
★**ULTRABALL:** P2, al noreste, entre unas rocas.
★**ZINC:** P2, al noreste, usando Golpe Roca. Está oculto.
★**CARAMELORARO:** P2, al noroeste, escondido entre las rocas.
★**MT79 (PULSO UMBRÍO):** P2, usando Golpe Roca para romper rocas cerca de la salida.

6. EL RETO DE LA CALLE VICTORIA I

La Calle Victoria es el último reto antes de la Liga Pokémon. Deberás usar Fuerza nada más entrar y abrirte paso al oeste, para volver luego al este y superar un puente al norte. Ve al noroeste para subir al segundo piso.



7. EL RETO DE LA CALLE VICTORIA II

En el segundo piso las cosas se complican. Debes ir hacia el sur primero, y luego al este para subir las escaleras. En el tercer piso debes tirarte por el agujero, para luego subir a empujar una roca con Fuerza y subir las escaleras del norte.



8. EL RETO DE LA CALLE VICTORIA III

En el tercer piso debes evitar el primer agujero, y seguir al suroeste hasta tirarte por uno de los agujeros (mejor el de arriba). Vuelve arriba con las escaleras y dirígete al oeste y luego al noreste hasta encontrar la salida de Calle Victoria.



9. BATALLA CONTRA EL RIVAL

Antes de salir de Calle Victoria, el Rival sale a tu encuentro. Quiere demostrarte que ha mejorado mucho como entrenador y para ello te reta a una nueva batalla Pokémon. Es una buena preparación para la Liga Pokémon.



POKéMON DEL RIVAL		
SI ESCOGISTE A CHIKORITA	SI ESCOGISTE A CYNDAQUIL	SI ESCOGISTE A TOTODILE
Sneasel de nivel 36	Sneasel de nivel 36	Sneasel de nivel 36
Golbat de nivel 38	Golbat de nivel 38	Golbat de nivel 38
Magneton de nivel 37	Magneton de nivel 37	Magneton de nivel 37
Haunter de nivel 37	Haunter de nivel 37	Haunter de nivel 37
Kadabra de nivel 37	Kadabra de nivel 37	Kadabra de nivel 37
Typhlosion de nivel 40	Feraligatr de nivel 40	Meganium de nivel 40

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 26

El Fotógrafo Otto aparece en el puente del sur los martes y viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

¡Hazte con todos!

CALLE VICTORIA

En Calle Victoria hay muchos Golbat y Graveler y menos Onix y Rhyhorn. En HeartGold salen Donphan, y en SoulSilver salen Ursaring.

La Liga Pokémon

Ya has llegado a la Liga Pokémon, donde los mejores entrenadores de Kanto y Johto esperan el reto de los aspirantes. Prepárate bien, pues no será sencillo.

1. PREPARACIÓN PREVIA

Lo primero es prepararse a conciencia. En esta ocasión no te basta con sanar a tu equipo Pokémon, sino que debes hacerte con buenos objetos de recuperación. Mira el cuadro para la preparación mínima.



OBJETOS

LIGA POKéMON

★ **CARAMELORARO:** Oculto entre los arcos.

CONSEJOS

VUELO A JOHTO Y KANTO

Desde Liga Pokémon puedes volar tanto a Johto como a Kanto, por lo que será parada imprescindible en tus futuros viajes.

NUEVOS RETOS CON 16 MEDALLAS

Una vez consigas las 8 Medallas de Kanto, los miembros del Alto Mando tendrán nuevos equipos a un nivel mucho mayor.

RETO DEL RIVAL LOS LUNES Y MIÉRCOLES

Una vez hayas luchado junto con el Rival en Guarida Dragón contra Lance y Débora, éste aparecerá los lunes y miércoles para retarte a una batalla Pokémon con su equipo más poderoso.

PREPARACIÓN MÍNIMA

Estas son las recomendaciones mínimas para poder afrontar la Liga Pokémon con garantías:

1. Equipo: Al menos tres Pokémon al nivel 47. Pueden ser menos pero de mucho más nivel (53), o más y un poco menos nivel (45). Deben complementarse bien y poder superar a todos los Pokémon del Alto Mando (analiza sus equipos).

2. Mochila: Lo mejor es llevar siempre al menos 15 Revivir, 15 Restau. Todo, 15 Máx Poción y 5 Cura Total. Objetos como Elixir o Máx. Revivir ayudan.

2. ALTO MANDO MENTO

Se especializa en Pokémon de tipo Psíquico, por lo que deberías llevar un buen usuario de ataques de tipo Siniestro, Fantasma o Bicho. Los ataques eléctricos también te ayudarán contra los Xatu y Slowbro. Tanto Slowbro como Exeggutor son resistentes, así que deberás pensar en algo muy efectivo contra ellos. Por lo demás, esta batalla debería ser sencilla de superar.





LOS POKéMON DEL ALTO MANDO MENTO				
XATU	JYNX	SLOWBRO	EXEGGUTOR	XATU
NV. 40	NV. 41	NV. 41	NV. 41	NV. 42
Ida y Vuelta	Beso Amoroso	Maldición	Reflejo	Rayo Confuso
Yo Primero	Doblebofetón	Amnesia	Hipnosis	Vien. Aciago
Rayo Confuso	Puño Hielo	Hidropulso	Bomba Huevo	Golpe Aéreo
Psíquico	Psíquico	Psíquico	Psíquico	Psíquico
Hab: Sincronía	Hab: Despiste	Hab: Ritmo Propio	Hab: Clorofila	Hab: Madrugar



3. ALTO MANDO KOGA

El siguiente miembro del Alto Mando que debes derrotar es Koga. Es un entrenador veterano que antes regentaba un Gimnasio, así que no te confíes. Casi todos sus Pokémon son de tipo Veneno, y por tanto débiles a los ataques de tipo Tierra y Psíquico. Contra Crobat, deberás usar ataques eléctricos o de hielo, y Forretress cae de un golpe de cualquier ataque de tipo Fuego. Su estrategia consiste en intoxicarte, confundirte y demás, por lo que la ayuda de la Mochila puede ser necesaria.



LOS POKéMON DEL ALTO MANDO KOGA				
ARIADOS	VENOMOTH	MUK	FORRETRESS	CROBAT
NV. 40	NV. 41	NV. 42	NV. 43	NV. 44
Telaraña	Psíquico	Lanza Mugre	Púas Tóxicas	Doble Equipo
Relevo	Tornado	Reducción	Protección	Ataque Rápido
Giga Drenado	Supersónico	Chirrido	Rapidez	Ataque Ala
Puya Nociva	Tóxico	Tóxico	Explosión	Colmillo Ven.
Hab: Insomnio	Hab: Polvo Escudo	Hab: Viscosidad	Hab: Robustez	Hab: Foco Interno



4. ALTO MANDO BRUNO

Bruno es un fanático de los Pokémon de tipo Lucha, y usa Pokémon bastante poderosos con ataques físicos. Sin embargo, ése es precisamente su punto débil, ya que la mayoría de su equipo caerá fácilmente ante ataques de tipo Volador o Psíquico. Contra Onix, un ataque de tipo Agua debería bastar. Si usas algún Pokémon volador, ten cuidado con la Avalancha de Onix y Machamp, y los puños elementales de Hitmonchan. Tampoco te dejes sorprender por el Contador de Hitmontop.



LOS POKéMON DEL ALTO MANDO BRUNO				
HITMONTOP	HITMONLEE	HITMONCHAN	ONIX	MACHAMP
NV. 42	NV. 42	NV. 42	NV. 43	NV. 46
Excavar	Patada S. Alta	Puño Trueno	Torm. Arena	Desquite
Contador	Patada Ígnea	Puño Fuego	Dragoaliento	Tajo Cruzado
Triplepatada	Foco Energía	Puño Hielo	Avalancha	Avalancha
At. Rápido	Contoneo	Puño Bala	Terremoto	Profecía
Hab: Experto	Hab: Audaz	Hab: Puño Férreo	Hab: Robustez	Hab: Indefenso



5. ALTO MANDO KAREN

Karen es la última miembro del Alto Mando antes de llegar al Campeón, y está especializada en tipo Siniestro. Por eso, contra Houndoom y Umbreon vienen bien los ataques de tipo Bicho y Lucha, pero contra Murkrow debes aprovechar su tipo Volador para enfrentarle ataques eléctricos o de hielo. Contra Gengar puedes usar ataques de tipo Fantasma, Psíquico o Siniestro, y Vileplume cae contra ataques psíquicos o voladores. El único Pokémon poderoso es Houndoom, ten cuidado con su Maquinación.



LOS POKéMON DEL ALTO MANDO KAREN				
UMBREON	VILEPLUME	MURKROW	GENGAR	HOUNDOOM
NV. 42	NV. 42	NV. 44	NV. 45	NV. 47
Doble Equipo	Paralizador	Golpe Bajo	Onda Certera	Maquinación
Rayo Confuso	Danza Pétalo	Finta	Mismodestino	Pulso Umbrío
Finta	Ácido	Picoteo	Rencor	Lanzallamas
Vendetta	Luz Lunar	Remolino	Lengüetazo	Triturar
Hab: Sincronía	Hab: Clorofila	Hab: Afortunado	Hab: Levitación	Hab: Absor. Fuego



6. CAMPEÓN LANCE

El Campeón de la Liga Pokémon es Lance. Ya le conociste en Pueblo Caoba. Es un amante de los Dragonite, por lo que deberías llevar algún ataque de tipo Hielo. También para Aerodactyl. El otro ataque que debes llevar contigo es uno de tipo Eléctrico, para Gyarados, Charizard y Aerodactyl. Sus Pokémon dan un gran salto de nivel para situarse en torno al nivel 50, así que prepárate bien. Si llevas al Gyarados Rojo, deja que use Danza Dragón y liquida al equipo con Colm. Hielo.



LOS POKéMON DEL CAMPEÓN LANCE					
GYARADOS	DRAGONITE	DRAGONITE	AERODACTYL	CHARIZARD	DRAGONITE
NV. 46	NV. 49	NV. 49	NV. 48	NV. 48	NV. 50
Pulso Dragón	Onda Trueno	Onda Trueno	Colm. Rayo	Tajo Aéreo	Velo Sagrado
Azote	Hiperrayo	Hiperrayo	Avalancha	Colm. Ígneo	Enfado
Cascada	Trueno	Ventisca	Golpe Aéreo	Garra Umbría	Llamarada
Colm. Hielo	Carga Dragón	Carga Dragón	Triturar	Garra Dragón	Hiperrayo
Hab: Intimidación	Hab: Foco Interno	Hab: Foco Interno	Hab: Presión	Hab: Mar Llamas	Hab: Foco Interno



Un nuevo comienzo

Despiertas en Pueblo Primavera como nuevo campeón de la Liga Pokémon. Pero la aventura no ha acabado, aun te queda toda una región de la Nación Pokémon por explorar: la región de Kanto.

1. OBTÉN EL TÍCKET BARCO

Al bajar de tu cuarto, tu madre te dice que Elm te espera en su laboratorio. En el Laboratorio, el Profesor Elm te felicita por tu éxito y te entrega el Tícket Barco, que te permite zarpar a bordo del SS Aqua rumbo a Ciudad Carmín en Kanto.



TUTOR ABAJO		TUTOR ARRIBA IZQUIERDA		TUTOR ARRIBA DERECHA	
Bote	32 PB	Zumbido	32 PB	Bloqueo	32 PB
Bilis	32 PB	Cortefuria	32 PB	Gravedad	32 PB
Lanza Mugre	32 PB			Capa Mágica	32 PB
Patada Baja	32 PB			Ronquido	32 PB
Bofetón Lodo	32 PB			Disp. Demora	32 PB
Desenrollar	32 PB			Abatidoras	32 PB
Poder Pasado	40 PB	Buceo	48 PB	Refuerzo	40 PB
Acua Cola	40 PB	Desarme	48 PB	Levitón	40 PB
Tierra Viva	40 PB	Golpe Bajo	48 PB	Rencor	40 PB
Def. Férrea	40 PB			Rapidez	40 PB
Cabezahierro	40 PB			Síntesis	40 PB
Bomba Germen	40 PB				
Doble Rayo	40 PB				
Superdiente	40 PB				
Ciclón	40 PB				
Onda Ígnea	48 PB	Aire Afilado	48 PB	Campana Cura	48 PB
Enfado	48 PB	Viento Hielo	48 PB	Última Baza	48 PB
Fuerza Bruta	48 PB	Vien. Aciago	48 PB	Imitación	48 PB
		Truco	48 PB	Viento Afín	
		Onda Vacío	48 PB	Alboroto	
Esfuerzo	64 PB	Puño Fuego	64 PB		
Divide el color	64 PB	Puño Hielo	64 PB		
Ataque Aéreo		Puño Trueno	64 PB		
		Cabezazo Zen	48 PB		

CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN ACCESO AL FRENTE

El Fotógrafo Otto aparece delante de la entrada al Frente Batalla los martes y sábados para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

OBJETOS

ACCESO AL FRENTE

★ **CARAMELORARO:** Oculto al sureste.

SS AQUA

★ **REV. METÁLICO:** Regalo del caballero por encontrar a su nieta.

★ **TABLAS (X16) Y PEPITA:** Regalo del Capitán por visitarle en tus viajes. Una Tabla por día hasta 16 diferentes, y luego Pepitas.

2. APERTURA DEL FRENTE BATALLA

Ya que tienes que dirigirte a Ciudad Olivo para tomar el ferry, aprovecha y visita el paso de Ruta 40 al norte, que ahora está abierto. El Acceso al Frente es un pequeño pueblo previo al Frente Batalla donde viven varios tutores de movimientos.



ACCESO AL SS AQUA

De Puerto Olivo (o Puerto Carmín) zarpa el ferry S.S. Aqua que une las ciudades de Ciudad Olivo en Johto y Ciudad Carmín en Kanto. Para poder acceder al barco, sin embargo, se precisa el Tícket Barco que obtienes del Profesor Elm. Este primer viaje puede tener lugar en cualquier día de la semana.

Los siguientes viajes del SS Aqua tienen una baja frecuencia: dos veces por semana. Estos son los días en que zarpa el barco:

Ciudad Olivo: Lunes y viernes.
Ciudad Carmín: Miércoles y domingo.

En el S.S. Aqua podrás enfrentarte a tres grupos de entrenadores. El primer grupo aparece sólo durante el primer viaje. Los otros dos grupos de entrenadores aparecen posteriormente y dependen de la dirección del trayecto.

3. ACTUALIZA LA POKéDEX

En Puerto Olivo te está esperando el Profesor Oak, que actualizará tu PokéDex con el Modo Nacional. En este modo podrás ver a las 493 especies de Pokémon existentes en la Nación Pokémon, incluidos los de Kanto.



4. SUBE AL SS AQUA

A continuación debes dirigirte al marinero a cargo de la entrada al muelle. Al reconocer el Tícket Barco, te dejará pasar hacia el muelle d el SS Aqua. Otro marinero se encarga de verificar el tícket antes de dejarte subir a bordo.



5. SE BUSCA A UNA NIÑA

Nada más zarpar, te cruzas con un anciano que anda preocupado porque no encuentra a su nieta. Te pide que le ayudes a encontrarla por el barco. Pero antes, será mejor que descanses en tu camarote, según entras abajo a la derecha.



6. BATALLA EN CUBIERTA

Mientras buscas en las habitaciones de cubierta, algunos entrenadores aburridos o molestos te retan a una batalla Pokémon. Recuerda volver al camarote para recuperar a tu equipo en la cama.



7. EL MARINERO HOLGAZÁN

En la bodega, un Marinero no te dejará avanzar hacia proa mientras no encuentres a su compañero. Parece que se ha escaqueado del trabajo en el camarote junto al tuyo. Despiértale, y, tras una batalla, marchará a cumplir con su deber.



¡Hazte con todos!

CIUDAD CARMÍN

Surfeando salen Tentacool y Tentacruel. Se pueden pescar Séller, Chinchou y Lanturn.



CONSEJOS

TU CAMAROTE

En tu Camarote, en la cubierta principal hacia proa, puedes curar a tu equipo de Pokémon y recuperarles sus PS, estado y debilitamiento, simplemente echándote una siesta en la cama. También tienes acceso al PC donde almacenar tus Pokémon, objetos, etc. En los segundos y posteriores trayectos, bastará con echarse una siesta en la cama para terminar el viaje.

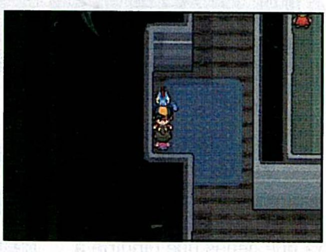
EL CAPITÁN

El Capitán es un gran coleccionista de Tablas que ha encontrado en sus viajes a la Región de Sinnoh. Dado tu interés en el asunto, el Capitán te regala una Tabla cada día si vas a visitarle en tus viajes. Hay 16 Tablas y te las regala en orden (de Tabla Llama a Tabla Acero). Una vez que te haya regalado las 16 Tablas, empezará a regalarte una Pepita cada día.

8. EL CAPITÁN Y LA NIÑA

En proa se encuentra el camarote del capitán. Y junto al capitán, la niña que se había perdido, que ya le tiene un poco harto. Habla con la niña y te propondrá jugar al escondite, tras lo cual saldrá corriendo. La niña se ha escondido en la bodega, en la zona de popa, junto a una pared. Tras encontrarla, por fin está dispuesta a volver junto a su abuelo. El anciano te entrega el objeto Rev. Metálico como muestra de agradecimiento. El barco ha llegado a su destino, habla con el Marinero para salir.





Entrenadores

CIUDAD CARMÍN

Los tres ayudantes de Lt. Surge usan Pokémon de tipo Eléctrico.

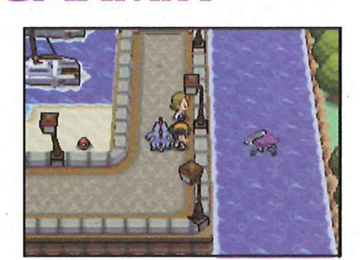
OBJETOS

CIUDAD CARMÍN

- **CARAMELORARO:** Regalo Presidente del Club de Fans.
- **POKÉ MUÑECO:** Regalo de un miembro del Club de Fans tras conocer a la Copiona.
- **MT34 (ONDA VOLTIO):** Regalo de Lt. Surge tras derrotarle.
- **INCIE. DUPLO:** En la playa, junto a barcos con Surf.
- **TOXIESTRELLA:** Acceso a Ciudad Carmín por el sureste desde Ruta 11.
- **MÁX. PP:** Regalo de un señor cerca de Ruta 11 cuando tengas 16 medallas.
- **HIERRO:** En Puerto Carmín, oculto junto al barco.
- **CURA TOTAL:** Oculto usando Golpe Roca en la zona de construcción.
- **ESC. CORAZÓN:** En un barco de la ciudad, con Surf.
- **PERLA X2 Y PERLA GRANDE:** En la playa, con Surf desde Ruta 11.

9. BIENVENIDO A CIUDAD CARMÍN

Acabas de llegar a Ciudad Carmín, el puerto de Kanto. Sal de Puerto Carmín y toma el paseo hasta que te encuentres con Suicune, que también ha decidido venirse a Kanto. Eusine sigue tras su pista.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD CARMÍN

El Fotógrafo Otto aparece en la zona de construcción los jueves y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

10. VISITA EL CLUB DE FANS

El Club de Fans de Pokémon de la Región de Kanto se encuentra situado en Ciudad Carmín. La primera vez que lo visites, su Presidente te contará lo mucho que le gusta Rapidash, y te regalará un Carameloraro por escucharle.



Eventos futuros en el Club de Fans

Volverás al Club de Fans para varias cosas:

Una vez hayas conocido a la Copiona en Ciudad Azafrán, si vuelves al Club de Fans y hablas con uno de sus miembros descubrirás que ha encontrado el Muñeco Clefairy. Este es el objeto que ha perdido la Copiona, y si se lo devuelves te regalará el Pase del Magnetotrén.

Tras recuperar el muñeco, al salir del Club de Fans, Máximo Peñas, el Campeón de la Liga Pokémon de la Región de Hoenn, te saldrá al encuentro para informarte de que Latias o Latios han sido avistados merodeando por Kanto.

A Latias o Latios, los podrás encontrar corriendo libremente por Kanto al nivel 35. Saldrán en cualquier ruta al azar, y según tú pases a otra ruta el Pokémon avanzará a su vez a otra ruta próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, Latias o Latios darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta.

Por ello lo mejor es procurar situarse en el cruce de dos rutas con hierba e ir pasando de una ruta a otra controlando a Latias o Latios en el Mapa del PokéGear y ver si se van acercando a las rutas en que te encuentras. Si además estas rutas dan acceso a otras rutas de hierba, tendrás más opciones de poderte cruzar con este Pokémon.

Para capturarle siempre puedes usar la Máster Ball, pero lo mejor es que procures evitar que Latias o Latios huyan usando ataques como Mal de Ojo, Telaraña o Bloqueo para luego dejarle con el mínimo PS posible y alterarle el estado, facilitando así su captura. La mejor Ball es la Ocaso Ball, por lo que la captura debe hacerse de noche.

11. EL PRIMER GIMNASIO DE KANTO

Al suroeste de Ciudad Carmín te espera el Gimnasio. Para acceder al edificio necesitarás un Pokémon que pueda usar Corte o Surf. Hay dos barreras eléctricas que te impiden llegar hasta el Líder. El objetivo es encontrar los interruptores que hay en el fondo de los cubos. El primer interruptor está en un cubo al azar, mientras que el segundo siempre se encuentra junto al interruptor anterior. Si fallas el segundo interruptor deberás volver a empezar.





12. BATALLA CONTRA LT. SURGE

El Líder del Gimnasio es Lt. Surge, el relámpago americano. Como dice su apodo, es un especialista en Pokémon de tipo Eléctrico, lo que junto al mayor nivel de sus Pokémon significa una cosa: Velocidad. Lo que no soporta son los ataques de tipo Tierra.

LOS POKéMON DEL LÍDER LT. SURGE				
RAICHU	ELECTRODE	ELECTRODE	MAGNETON	ELECTABUZZ
NV. 51	NV. 47	NV. 47	NV. 47	NV. 53
Onda Trueno	Onda Trueno	Chirrido	Supersónico	Pantalla Luz
Onda Voltio	Onda Voltio	Rayo Carga	Onda Voltio	Onda Voltio
At. Rápido	Pantalla Luz	Autodestruc.	Disp. Espejo	At. Rápido
Doble Equipo	Doble Equipo	Doble Equipo	Doble Equipo	Patada Baja
Hab: Elec. Estática	Hab: Elec. Estática	Hab: Insonorizar	Hab: Robustez	Hab: Elec. Estática



Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Cataratas Tohjo

RATICATE
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ZUBAT
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GOLBAT
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SLOWPOKE
- **Nivel:** 20 a 23
- **Dex:** 79
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

RATTATA
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MAKUHITA
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 27

DODUO
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

DODUO
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

QUAGSIRE
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

QUAGSIRE
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

RATICATE
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ARBOK
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 24
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SANDSLASH
- **Nivel:** 20
- **Dex:** 28
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

PONYTA
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 77
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DODRIO
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 85
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 102
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

Ruta 26

DODUO
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

DODUO
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 84
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

RATICATE
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 28 a 30
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SANDSLASH
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 28
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Def

PONYTA
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 77
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

QUAGSIRE
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

QUAGSIRE
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

DODRIO
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 85
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Att

ARBOK
- **Nivel:** 30
- **Dex:** 24
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 102
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK
- **Nivel:** 22
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LINOONE
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Calle Victoria

GOLBAT
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 42
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 75
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Def

DONPHAN
- **Nivel:** 33
- **Dex:** 232
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

URSARING
- **Nivel:** 33
- **Dex:** 217
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

ONIX
- **Nivel:** 34 a 36
- **Dex:** 95
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RHYHORN
- **Nivel:** 35
- **Dex:** 111
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def

GEODUDE
- **Nivel:** 24 a 32
- **Dex:** 74
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Def

GRAVELER
- **Nivel:** 30 a 33
- **Dex:** 75
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

MAKUHITA
- **Nivel:** 33
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 33
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 32
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ciudad Carmín

SPEAROW
- **Nivel:** 12 a 13
- Dex: 21
- Método: Golpe Cabeza
- Probabilidad: 50%
- Esfuerzo: +1 Vel

HERACROSS
- **Nivel:** 12 a 13
- Dex: 214
- Método: Golpe Cabeza
- Probabilidad: 25%
- Esfuerzo: +2 Att

COMBEE
- **Nivel:** 12 a 13
- Dex: 415
- Método: Golpe Cabeza
- Probabilidad: 25%
- Esfuerzo: +1 Vel

DIGLETT
- **Nivel:** 24 a 37
- Dex: 50
- Método: Golpe Roca
- Probabilidad: 90%
- Esfuerzo: +1 Vel

SHUCKLE
- **Nivel:** 32 a 35
- Dex: 213
- Método: Golpe Roca
- Probabilidad: 10%
- Esfuerzo: +1 Def +1 Sp Def





Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Ruta 27

ENTRE. GUAY MAYA

- **Pokémon:** Bulbasaur
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ivysaur
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att +1 Sp Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Venusaur
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY BLAS

- **Pokémon:** Magneton
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Exeggcute
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO JOSÉ

- **Pokémon:** Farfetch´d
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** Sí

ENTRE. GUAY BENI

- **Pokémon:** Mareep
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

MÉDIUM CALIXTO

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Exeggcute
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Girafarig
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY TARA

- **Pokémon:Growlithe**
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Nidorina
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Staryu
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** Sí

Ruta 26

PESCADOR SCOTT

- Pokémon: Qwilfish
- Nivel 30
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Qwilfish
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

MÉDIUM RAGÜEL

- **Pokémon:** Espeon
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY RITA

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Blastoise
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +3 Sp Def
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY GALO

- **Pokémon:** Victreebel
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Kingler
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Flareon
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** Sí

ENTRE. GUAY JILL

- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Vaporeon
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY TINA

- **Pokémon:** Rapidash
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Flaaffy
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** Sí

S.S. Aqua Primer Viaje

COMEFUEGO LEONILO

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Flareon
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

MONTAÑERO RANDY

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Golem
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +3 Def
- **Teléfono:** No

POKÉFAN CAMILO

- **Pokémon:** Delibird
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

GEMELAS MEG Y PEG

- **Pokémon:** Teddiursa
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Phanpy
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

MARINERO JESÚS

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Psyduck
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

MALABARISTA ELOY

- **Pokémon:** Mr. Mime
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

MARINERO NELSON

- **Pokémon:** Makuhita
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

DOMINGUERA OLAYA

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

S.S. Aqua Segundo Viaje

CIENTÍFICO SHAWN

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Muk
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 PS +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

MÉDIUM RODNEY

- **Pokémon:** Chingling
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Hypno
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Teléfono:** No

MODELO CASSIE

- **Pokémon:** Vileplume
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY SHAYE

- **Pokémon:** Jolteon
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tangela
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tauros
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Vel
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY CAROL

- **Pokémon:** Electrode
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ninetales
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 Sp Def
- **Teléfono:** No

DUQUE EDWARD

- **Pokémon:** Persian
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

MARINERO GARRETT

- **Pokémon:** Kingler
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

PESCADOR JONAH

- **Pokémon:** Shellder
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Cloyster
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Octillery
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Sp Att
- **Teléfono:** No

KARATEKA WAI

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Meditite
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

S.S. Aqua Tecrcer Viaje

POKéFAN GEORGIA

- **Pokémon:** Sentret
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Sentret
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Sentret
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Furret
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Sentret
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

POKéFAN JEREMY

- **Pokémon:** Meowth
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Meowth
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Meowth
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

GUITARRISTA CLYDE

- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

CAZABICHOS KEN

- **Pokémon:** Ariados
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pinsir
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

POKEMANÍACO MORGAN

- **Pokémon:** Rhyhorn
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rhydon
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

LADRÓN COREY

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

MARINERO KENNETH

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Poliwrath
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +3 Def
- **Teléfono:** No

ESCOLAR RICKY

- **Pokémon:** Aipom
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ditto
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

PROFESORA SHIRLEY

- **Pokémon:** Chatot
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Wigglytuff
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

ESCOLAR NATE

- **Pokémon:** Ledian
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Exeggutor
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Teléfono:** No

Ciudad Carmín

MALABARISTA GINO

- **Pokémon:** Electrode
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Electrode
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Electrode
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

GUITARRISTA VITO

- **Pokémon:** Jolteon
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Voltorb
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

DUQUE GREG

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Flaaffy
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Electrike
- Nivel 42
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

LÍDER LT. SURGE

- **Pokémon:** Raichu
- Nivel 51
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Electrode
- Nivel 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Electrode
- Nivel 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Magneton
- Nivel 47
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Electabuzz
- Nivel 53
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- Teléfono: No

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas 6 páginas: los secretos sobre los stats máximos; fichas de Garchomp, Skarmory y Arcanine; Pokémon shiny con 999 de estadísticas; las nuevas batallas rotacionales de Blanco y Negro; Pokémon modificados en el sistema GTS; una alineación Pokémon que su entrenador debe cambiar enterita; y una explicación de roles y tipos de atacantes.

Interacciones curiosas

Hola Profesor Oak. Me llamo Adriá, y tengo 13 años. Escribí una vez, pero no me pudo contestar. ¿Me puede responder a estas preguntas?

1.- Una vez, un amigo me dijo que en Pokémon Diamante encontró al padre de su personaje, y vio también a Articuno, Zapdos y Moltres peleando. Pero eso no es todo, también me dijo que encontró más Mansiones Pokémon debajo del mar. ¿Es eso posible?
Dile a tu amigo que no te cuente tantas trolas. Vamos, que nada de lo que te ha dicho es posible.

2.- En la región de Sinnoh, en la Vieja Mansión del bosque, se puede ver a un hombre mayor y a una niña. Pero he oído que también puedes ver a una sirvienta, aunque yo nunca la he visto. ¿Se puede ver?
No, solo hay dos fantasmas en la mansión, así que me temo que nada de sirvientas.

3.- En Pokémon SoulSilver, entro en el Laboratorio de Oak, y me dice que cuando consiga la otra perla, para despertar a Kyogre, vaya a verle. Profesor, ¿eso lo dice por decir? Porque solo se puede conseguir una perla en cada edición, ¿no?
La esfera roja activa la aparición de Groudon en la Torre Oculta. Una vez que tengas a Kyogre en Oro y a Groudon en Plata, traslada uno al otro juego. Llévaselos a Oak y te dará la esfera verde, y activarás a Rayquaza en la Torre Oculta.

4.- ¿Cuándo saldrá a la venta en España la tercera entrega de Pokémon Ranger?
El próximo noviembre.

5.- A veces, en Pokémon SoulSilver, llamo a la amiga de mi personaje, y dependiendo de la ciudad en donde esté me dice cosas distintas. Por ejemplo, cuando estoy en el faro, me dice que me lleve allí un Ampharos. ¿Ocurre algo si lo llevo?
En general no es gran cosa. Lo que sí puede indicar a veces es que determinados Pokémon tienen interacciones especiales en determinadas zonas, como por ejemplo Ampharos en el Faro o Tauros en Ciudad Fucsia. Pero esto se limita a una frase.

6.- Después de que mi rival intente devolver el Pokémon que le robó al Profesor Elm, ¿le puedo volver a ver?
Una vez hayas luchado junto con el Rival en Guarida Dragón contra Lance y Débora, éste aparece los lunes y miércoles en la Liga Pokémon para retarte a una batalla Pokémon con su equipo más poderoso.

Adriá
e-mail

Stats Máximos

Hola, Profesor Oak, me llamo Jonathan, soy de la provincia de Málaga, tengo 16 años y me gusta Pokémon desde los 6 años y es la segunda que escribo. Por favor... ¿Me podría contestar estas preguntas? Muchas gracias.

1.- Ya estamos en verano y aún no se sabe nada sobre Moviplaya 2010... ¿es que no se celebrará? En caso contrario, ¿podría poner por las playas por las que pasará?
Moviplaya como concepto y como evento no se celebra desde el año pasado. Parece que con la organización de los campeonatos de Pokémon consideran cubierto el cupo de eventos veraniegos de Pokémon.

2.- ¿Cómo se consigue entrenar un Pokémon a stats máximos?
Los stats máximos que aparecen en las Fichas Pokémon son máximos teóricos. Es imposible por varios motivos que un único Pokémon alcance el máximo de los 6 stats. Como mucho pueden alcanzar el máximo absoluto en uno de los stats, el resto quedará siempre en un nivel inferior.

Los stats se determinan en base a varios factores. El más importante es la especie del Pokémon, a través de lo que se conoce como stats base. Estos stats base son lo que hacen que una especie sea buena o mala en conjunto, pero si lo pongo en las fichas puede resultar bastante difícil de entender.

Los otros factores dependen del Pokémon en concreto. El más relevante es obviamente el nivel, seguido de los genes, los puntos de esfuerzo y la naturaleza. Aún llevando al Pokémon al nivel máximo (100), lo más probable es que tu Pokémon no tenga los mejores genes (IVs: Individual Values, en inglés), no estén bien entrenados sus puntos de esfuerzo (EVs: Effort Values) y su naturaleza no sea la que más te interesa.

Los IVs o genes son unos valores que posee cada Pokémon en cada stat y que no se pueden ver a simple vista. Los IVs toman los valores 0 a 31, y su efecto a nivel 100 es básicamente algo así: Un Pokémon con IV 31 tendrá 31 puntos más en un stat que otro con IV 0 y el resto de características igual. Estos IVs pueden ser

heredados en un máximo de tres mediante la crianza, heredando los IVs de los padres. Pero en todo caso nunca los puedes ver y debes usar una calculadora para averiguarlos.

Los EVs derivan del entrenamiento que le hayas dado a tu Pokémon. Estos valores no se pueden ver tampoco, pero tienen un efecto importante sobre el stat, de hasta 63 puntos en el nivel 100. Los EVs se deben entrenar, luchando repetidamente contra Pokémon que den ese tipo de EVs. Como mucho, se pueden asignar 510 EVs entre todos los stats, y 255 en un único stat. Eso significa que debes elegir en qué stats entrenar al Pokémon, por ejemplo un atacante físico normalmente lleva 252 Velocidad y 252 Ataque (los restantes 6 en PS o Defensa).

Por último está la naturaleza, que puede incrementar o disminuir un 10% el valor del stat. Hay naturalezas neutras sin efecto, pero lo normal es poner una naturaleza que beneficie un stat que nos interese (Ataque en el ejemplo anterior) y que perjudique uno que no nos interese (Ataque Especial en el ejemplo; un atacante físico no suele llevar ataques especiales salvo excepciones).

En resumen, de todos los factores que influyen en los stats máximos, los stats base y el nivel los podemos tomar como fijos. Los genes son casi imposibles de obtener en valor máximo salvo que se haga mucha crianza o abuso de RNG. Y en todo caso los puntos de esfuerzo y la naturaleza implican una elección: o maximizas un stat o maximizas otro, pero no ambos a la vez. Es una decisión estratégica.

Por eso vuestros Pokémon de nivel 100 no sirven para nada en la mayoría de casos. Porque no habéis tenido en cuenta los puntos de esfuerzo, los genes, la naturaleza, o los movimientos huevo. Entrenar Pokémon a nivel 100 es solo perder el tiempo, donde realmente está el experto es en la estrategia.

3.- ¿Podría poner las fichas de Garchomp, Skarmory y Arcanine?
Eso está hecho.

Jonathan
e-mail

DATOS DE GARCHOMP

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Colm. Ígneo	Cometa Draco	Dragoaliento	Habilidad: Velo Arena (durante Torm. Arena, la evasión de este Pokémon aumenta: los movimientos del rival tendrán una precisión del 80%).	PS: 420 Ataque: 394 Defensa: 317 Velocidad: 333 At. Especial: 284 Df. Especial: 295
1 Placaje	Cortefuria	Enfado		
3 Ataque Arena	Ronquido	Ciclón		
7 Furia Dragón	Rapidez	Cara Susto		
13 Torm. Arena	Acua Cola	Doble Filo		
15 Derribo	Tierra Viva	Golpe	Obtención: Evoluciona a Gabite, y a Gible. Gible aparece en Cueva Extravío.	
19 Bucle Arena	Cabezahierro	Garra Metal		
28 Cuchillada	Bofetón Lodo	Bucle Arena		
33 Garra Dragón	Enfado	Golpe Cuerpo	Tipo Dragón/Tierra: Inmune a Eléctrico; resistente a Veneno, Roca y Fuego; débil a Dragón; muy débil a Hielo.	
40 Excavar	Ciclón	Cabezahierro		
48 Triturar	Tutor HGSS	HGSS		
55 Carga Dragón	Golpe Cabeza	Disp. Lodo		

DATOS DE SKARMORY

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Malicioso	Aire Afilado	Pico Taladro	Habilidad: Vista Lince (no le pueden bajar la Precisión) o Robustez (inmune a movimientos de KO directo).	PS: 334 Ataque: 284 Defensa: 416 Velocidad: 262 At. Especial: 196 Df. Especial: 262
1 Picotazo	Cortefuria	Persecución		
6 Ataque Arena	Viento Hielo	Remolino		
9 Rapidez	Vien. Aciago	Ataque Aéreo		
12 Agilidad	Ronquido	Maldición		
17 Ataque Furia	Rapidez	Pájaro Osado	Obtención: Montaña Dura y Ruta 227 en DPPt. Ruta 45 en SoulSilver.	
20 Amago (HS)	Def. Férrea	Buena Baza		
23 Aire Afilado	Bofetón Lodo	HGSS		
28 Púas	Ciclón	Cambia Def.	Tipo Acero/Volador: Inmune a Tierra y Veneno; muy resistente a Bicho y Planta; resistente a Normal, Volador, Fantasma, Acero, Psíquico, Dragón y Siniestro; débil a Fuego y Eléctrico.	
31 Eco Metálico	Tutor HGSS			
34 Ala de Acero	Viento Afín			
39 Tajo Aéreo	Ataque Aéreo			
42 Cuchillada				
45 Tajo Umbrío				

Cómo es mi equipo

Me gustaría hacerte varias preguntas.

1.- A un amigo mío le han salido 5 Pokémon shiny en todos los juegos que tiene, y a mí todavía no me ha salido ninguno y tengo los mismos juegos ¿Eso por qué es? ¿Cuál es el porcentaje de que te salga un Pokémon shiny?
Eso es cosa de la suerte, seguramente. Las probabilidades son de 1 de cada 8192 Pokémon (0.000122%), algo mejores con el método Masuda (cruza dos Pokémon de juegos de distintos idiomas) y mucho mejores en una cadena de 40 Pokémon con el Pokéradar (1 entre 200, 0.5%).

Tu amigo habrá tenido más suerte que tú, habrá jugado más tiempo que tú, habrá luchado contra más Pokémon salvajes, o habrá usado la crianza o el Pokéradar para obtenerlos más fácilmente.

3.- ¿Un shiny tiene distintas características que uno normal?
Desde la Tercera Generación, su única característica especial es su color diferente.

4.- Un amigo mío tiene todos los Pokémon con 999 en todas las características. ¿Eso cómo se puede conseguir?



POKÉMON CON STATS DE 999.
Este Gyarados shiny tiene todos los stats con 999. Jojojo, qué risa.

DATOS DE ARCANINE				
Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Mordisco	Refuerzo	Golpe Cuerpo	Habilidad: Intimidación (baja el Ataque del rival al salir a luchar) o Absor. Fuego (inmune a ataques de Fuego, que aumentan su poder de Fuego un 50%).	
1 Rugido	Ronquido	Velo Sagrado		
6 Ascuas	Rapidez	Triturar		
9 Malicioso	Onda Ígnea	Golpe		
14 Rastreo	Cabezahierro	Giro Fuego		
17 Refuerzo	Bofetón Lodo	Aullido	Obtención: Evoluciona de Growlithe (Rutas 7, 8, 36, 37 y 48 en HeartGold).	PS: 384 Ataque: 350 Defensa: 284 Velocidad: 317 At.Especial: 328 Df.Especial: 284
20 Rueda Fuego	Tutor HGSS	Onda Ígnea		
25 Inversión	Golpe Cabeza	Doble Filo		
28 Colm. Ígneo		Envite Ígneo		
31 Derribo		HGSS	Tipo Fuego: Resistente a Bicho, Acero, Fuego, Planta y Hielo; débil a Tierra, Roca y Agua. Es inmune a Fuego por su habilidad.	
34 Lanzallamas		Sol Matinal		
39 Agilidad				
Triturar				
Onda Ígnea				
Envite Ígneo				

Con sistemas de alteración del juego puedes hacer bastantes tonterías de este estilo. Muy divertido y tal, dicen. Pero puede dañar tu partida y después de hacerlo el sentimiento de ser más guay que el resto te durará aproximadamente 5 minutos.

POKÉMON BLANCO Y NEGRO INCLUYE DOS NUEVOS MODOS DE BATALLA: 3 CONTRA 3 Y ROTACIONAL. EN EL PRIMERO CONTROLAS A 3 POKÉMON A LA VEZ CONTRA 3 DEL RIVAL

5.- ¿Cuándo saldría en España la película Zoroark, el maestro de las ilusiones?
Pues seguramente durante la próxima primavera, pero no hay nada confirmado.

Israel
e-mail

Batallas 3 contra 3

Hola mi nombre es Luis y tengo 12 años, es la primera vez que escribo y quiero que me respondas algunas dudas.

1.- ¿Para qué DS servirá Pokémon Negro y Blanco?
No te hagas líos, está diseñado para la Nintendo DS de toda la vida. Pero tranquilo, lo podrás jugar también en la nueva 3DS que saldrá la primavera del año que viene. Porque será compatible.

2.- En Pokémon Negro y Blanco, ¿será muy larga la historia?, ¿y el camino?
El juego no ha salido todavía, pero yo apostaría a que sí.

3.- En algunas páginas de Internet he encontrado que en Pokémon Negro y Blanco podrían hacerse combates de tres contra tres, ¿es eso ciento?
Sí, Pokémon Blanco y Negro incluye dos nuevos modos de batalla: batalla 3 contra 3 y batalla rotacional. En el primer modo controlas a 3 Pokémon a la vez contra 3 Pokémon del rival, y habrá incluso ataques en combinación con efectos especiales.

En las batallas rotacionales sacas a 3 Pokémon y puedes usar a uno de ellos a tu elección en cada turno, rotando la posición principal con sus compañeros.

4.- ¿Habrá eventos como los de Arceus con el que anunciaron Pokémon Plata y Oro, o como Shaymin para Pokémon Platino?
Sí, en un futuro cercano deberíamos esperar un evento con Entei, Raikou y Suicune shiny, otro evento de Celebi y finalmente un evento del nuevo Pokémon llamado Victini. Eso como poco, en Japón también han repartido un Scizor de un personaje de la película, un Pikachu a imagen del de Ash y un nuevo Manaphy.



RESHIRAM CONTRA ZEKROM. *En esta imagen puedes ver a los dos grandes legendarios de Pokémon Blanco y Negro luchando uno contra el otro.*

5.- Y por último, ¿cuántos legendarios habrá en Pokémon Negro y Blanco?, ¿los puedes nombrar?
Por ahora se conoce a Zekrom, Reshiram y Victini. En total creo que habrá 13 nuevos Pokémon legendarios. De modo que todavía quedan 10 por conocer.

Luis
e-mail

Pokémon modificados

Hola soy Pepe, me encantan los Pokémon y me gustaría que me contestasen estas preguntas:

1.- Mi amigo me ha pasado un Arceus, pero él lo ha conseguido por trucos y programas de ordenador y me gustaría saber si eso me podría afectar a la partida o al juego.
Lo más probable es que sea un Pokémon que no cumple con los estándares que el juego considera internamente para calificarlo como legal. Así que no lo metas en GTS bajo ningún concepto (bueno, Arceus está baneado, hablo en general).

Si el Pokémon está generado de muy mala manera, podría causar algún error en la partida. Ante todo déjalo en el PC para que se estabilice (el juego recalcula stats, recupera PS y estados, pone los PP donde deben estar).

Pero en general los Pokémon modificados no suelen causar demasiados problemas. Si usáis el GTS, lo más probable es que tengáis Pokémon modificados sin siquiera saberlo, así que no os preocupéis por ello. No lo metas en el GTS o te expulsarán del sistema. Con eso basta.

2.- Por el sistema GTS he intercambiado un Torterra al nivel 100 por un Infernape al nivel 100, pero el Infernape en los datos sale una cara sonriente, ¿qué quiere decir? ¿Es peligroso?
Sí, es muy peligroso, esa cara sonriente me da escalofríos... Es broma. Eso indica que ha superado el Pokérus y ha quedado vacunado. Gana el doble de puntos de

esfuerzo (bueno, ya no, está a nivel 100) pero no puede contagiar el virus a nadie.

3.- Yo tengo un Deoxys en el Pokémon Battle Revolution pero cuando lo incluyo en el pase para jugar con otras personas por la CWF no me deja luchar con ese Pokémon y en el Diamante no me deja intercambiarlo (con otros entrenadores del mundo), ¿a qué se debe?
A que ese Pokémon es ilegal. Ha sido modificado y no cumple los requisitos mínimos para superar los controles de GTS y PBR.

4.- Si un Giratina (por ejemplo) lo paso a Pokémon Battle Revolution y luego lo intercambio con un amigo, ¿ese Giratina sigue estando en el Pokémon Battle Revolution, o se esfuma?
Los Pokémon que dejas en PBR son meras copias. Mientras no actualices el pase, no se esfumará.

Pepe
e-mail

My Pokémon Ranch

Buenas, Profesor Oak. Somos Leg-Kun y Noriko de Ciudad Plateada (vale, de Madrid ^_^). Tenemos varias preguntas que realizarle:

1.- Tenemos el Pokémon Ranch de Wii. En la versión japonesa de dicho juego había una actualización para que la versión Platino fuese compatible. ¿Por qué en Europa no existe dicha actualización y por qué no se puede aprovechar este cómodo y práctico juego para las versiones HeartGold y SoulSilver?
The Pokémon Company emitió un comunicado de prensa hace unos meses informando de que no actualizaría My Pokémon Ranch a la versión Platino, ni a HG/SS por descontado. En el comunicado no se especificaban los motivos por los que no se ha procedido a dicha actualización.

2.- Los Puntos de Esfuerzo que reciben los Pokémon dependen de

ALINEACIÓN POKéMON

Un equipo para cambiar de arriba abajo

Seis Pokémon bonitos, pero ¿y el equipo? Diseñar un equipo es algo mucho más complejo...

Me gustaría que evaluara mi equipo del 1 al 10 y que me dijese si este equipo entra en categoría Uber:

1.Forretress: Púas Tóxicas, Púas, Def. Férrea, Tóxico. Objeto: Def. Esp.X
2.Dragonite: Garra Dragón, Danza Dragón, Puño Fuego, Puño Trueno. Objeto: Colmillodragón.
3.Wobbuffet: Contador, Manto Espejo, Velo Sagrado, Mismodestino. Objeto: Cinta Focus
4.Ninjask: Protección, Danza Espada, Tijera X, Relevo. Objeto: Baya Magua.
5.Milotic: Sonámbulo, Descanso, Rayo Hielo, Surf. Objeto: Llamasfera
6.Darkrai: Brecha Negra, Pesadilla, Come Sueños, Rayo. Objeto: Cinta Focus

Sin detalles importantes como sus puntos de esfuerzo o naturaleza, se puede hacer poco. Pero lo primero que tengo que decir es que todos los objetos están mal en su mayoría. Vamos ahora por partes.
▸ El objeto Def. Esp. X. no sube la Defensa Especial estando equipado, estás ocupando el espacio para nada en Forretress. Colmillodragón sólo aumenta un 10% el poder de los ataques de tipo Dragón en Dragonite, mejor ponle Vidasfera. Ponerle Cinta Focus a Wobbuffet y Darkrai es depender de la suerte en exceso y muchas veces se prohíbe en torneos serios, piensa en Restos. Ninjask no hace gran cosa con esa baya, ponle Banda Focus si acaso, o Baya Kouba si temes ataques voladores con prioridad. Ponerle Llamasfera a Milotic es buena idea para activar su habilidad, pero el sueño de Descanso ya te protege bastantes turnos, Restos es otra opción.
▸ Las estrategias en general son mejorables. Quitando a Wobbuffet (que viene así por defecto, aunque Otra Vez podría irle bien), el resto no me convencen. El Forretress de lead puede funcionar, pero siempre es mejor meter Trampa Rocas: más sencillo y dañino. Además, como intoxiques a todo el equipo rival el Darkrai se quedará aburrido. Le falta un ataque directo, no querrás que se quede el último del equipo a sonreír al rival.
▸ Dragonite lo has configurado aceptablemente, pero tiene mejores ataques físicos. Garra Dragón no es malo, pero Enfado es mejor. También tienes Terremoto a tu disposición. Puño Fuego se puede quedar.
▸ El Ninjask es un Baton Passer de manual, está bien y eso, pero no sé qué pinta en el equipo. ¿A quién le va a pasar Ataque y Velocidad? Wobbuffet, Milotic y Forretress, descartados. Dragonite ya tiene Danza Dragón. Y Darkrai hace cosas raras. Como caiga Dragonite y en parte Darkrai, Ninjask se queda sin función.
▸ Milotic es un defensor típico. Ideal para aburrir al rival y eso. El moveset es adecuado. En cuanto al Darkrai, confías demasiado en Brecha Negra, en andar usando ataques que dependen de que el rival siga dormido. Esa estrategia no funciona. Tiene Maquinación, con un Ataque Especial y Velocidad bestiales. Creo que puedes hacer cosas mejores con Darkrai. Pulso Umbrío, Onda Certera y sí, Brecha Negra, pero para ganar tiempo de usar Maquinación.
▸ El equipo en conjunto no sabe muy bien de qué juega. Algunos Pokémon son aceptables individualmente, pero en conjunto no se complementan. Te sobran Pokémon defensivos, sólo llevas un atacante físico y ninguno especial. Aburrirás al rival con tanto Pokémon defensivo, y a poco que sea bueno terminarás perdiendo la batalla.
▸ La categoría del equipo es Uber. Basta que incluya un Pokémon de la categoría Uber para que el equipo sea considerado Uber. En tu caso llevas dos: Wobbuffet y Darkrai. ¿Crees que este equipo tiene algo que hacer contra otros de su categoría, llenos de Choice Scarf Kyogre con Salpicar y demás lindezas? Yo creo que no.
▸ La calificación del equipo es un 5 sobre 10. Los objetos están casi todos mal. Darkrai está mal configurado, y Dragonite y Forretress son mejorables. Las sinergias del equipo son inexistentes, y es demasiado defensivo para lo que se lleva ahora. Y es un equipo de categoría Uber que no sabe muy a qué juega y que caerá aplastado por Pokémon legendarios. Literalmente.

Se nota que has visto las estrategias en algún lado y por eso algunos Pokémon están bien, pero nunca nadie dijo que basta con coger seis Pokémon bonitos, arrejuntarlos todos y por arte de magia sale un equipo. Diseñar un equipo es algo más complejo. Espero que todos toméis nota de esto...

Israel *e-mail*

a qué Pokémon se enfrenten (por ejemplo, si derrotas a un Qwilfish, el Pokémon que lo derrote ganaría +1 de Ataque). La duda es si para que sean útiles las cuatro derrotas que se realicen para ganar un punto de estatus (omitiendo el uso del Pokérus y de los Brazales), si han de ser derrotados los cuatro consecutivamente, sin que aparezca ningún otro Pokémon distinto que otorgue otro Punto de Esfuerzo diferente, o es indiferente. Y en caso de que aparezcan Pokémon que no sean los que se necesitan, ¿con huir y/o capturarle es suficiente para evitar romper dicha racha?

Es totalmente indiferente mientras no alcances el máximo global de 510 PE. Lo mejor es derrotar a los 252 Qwilfish (o los que sean) todos seguidos para asegurarte de que tu Pokémon gana el esfuerzo que debe en Ataque. Pero no es obligatorio evitar otros Pokémon, es sólo una recomendación.

En caso de salirte otro Pokémon salvaje, lo mejor que puedes hacer es huir. Tampoco ganará esfuerzo si le capturas, o dejas que tu Pokémon caiga debilitado (siempre que no se gana experiencia, no se gana esfuerzo).



BATALLA ROTACIONAL. *Puedes rotar entre Tsutarja, Pokabu y Mijumaru en esta batalla, y golpear con cualquiera de los tres al Pokabu rival.*

3.- ¿Es cierto que en los venideros Pokémon Negro y Blanco se realizarán combates de tres contra tres? ¿Se modificará algún ataque para adaptarlo a dichos combates como se hizo en Zafiro y Rubí con Surf?

Sí, es cierto. Algunos ataques se van a modificar para ello, y además habrá combinaciones de movimientos. Los nuevos Juramento Planta, Juramento Fuego y Juramento Agua se combinan para generar efectos adicionales como un campo de fuego que daña al equipo rival, un arcoiris que aumenta la probabilidad de efectos secundarios de tus ataques o una ralentización de todo el equipo rival.

Ángel "Leg-Kun" Trigo e Iria Sueiro "Noriko" *e-mail*

Piedra Solar

Buenos días/tardes/noches, todo depende de cuando esté leyendo este correo, Profesor. Me llamo Alex, y me gustaría que me contestara a estas preguntas, ya que envié algunos correos y no me contestó. Sin embargo, considero que estas preguntas nos interesan, tanto a mí como a otros entrenadores. Tengo el Pokémon Diamante.

GLOOM EVOLUCIONA EN BELLOSSOM Y SUNKERN EN SUNFLORA CON PIEDRA SOLAR. ODDISH APARECE EN EL ENCINAR DE NOCHE, Y SUNKERN EN EL PARQUE NACIONAL DE DÍA

1.- ¿Cuáles son los Pokémon que evolucionan con la Piedra Solar? ¿Dónde los puedo encontrar?

Gloom en Bellossom y Sunkern en Sunflora. Oddish (pre-evolución de Gloom) aparece en el Encinar por la noche. Sunkern aparece en el Parque Nacional de día.

2.- Quisiera saber si conoce usted las próximas ediciones que sacarán para la Nintendo DS o para Wii (aparte de Pokémon Blanco y Negro), y si integrarán nuevas especies Pokémon.

Aparte de Pokémon Ranger: Guardian Signs, no hay nada más en el horizonte por el momento. Pero seguramente incluyan ya los 149 nuevos Pokémon.

3.- ¿Qué pasa exactamente cuando aparece MissingNo. en combate? ¿La lucha se suspende o MissingNo. luchará como un Pokémon?

Lo normal es que el juego se congele.

Alejandro
e-mail

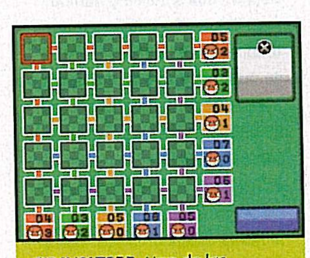
Jerga competitiva

¡Hola holita profe! Me llamo Sergio, tengo 25 años y soy de Córdoba. Hace ya tiempo le escribí un par de cartas y en esta ocasión le escribo para que con su sabiduría solucione unas dudas (y al resto de pokefans claro).

1.- ¿Es posible conseguir más de una baya Ispero o Tamate en Oro sin recurrir al Parque Compi o al Plantabayas como ocurre con el resto de bayas anti-vitaminas? (ya sabe como entregar partes de colores) ¿Y se pueden comprar fichas con el dinero del juego como ocurre en Platino o hay que jugar por fuerza al Giravoltorb para ganarlas?

Esas bayas no se pueden obtener a cambio de Partes. Sin embargo, salen como premio en las Tarjetas Rasca del Frente Batalla.

Con Pokéwalker, la Baya Íspero se consigue en las rutas Llano de Hoenn, Gran Bosque y Campo Amistad (equipado en Cleffa), mientras que la Baya Tamate se consigue en Campo Amistad (equipado en Elekid).



GIRAVOLTORB. *Una de las quejas más frecuentes de los entrenadores Pokémon es que no se pueden comprar Fichas en el Casino. El Giravoltorb se termina haciendo muy cansino.*

2.- Siguiendo con Pokémon Oro, leí en una guía especializada que en las Ruinas Alfa hay muchas posibilidades de conseguir Partes Rojas y Amarillas usando Golpe Roca, del mismo modo que en Plata con las Partes Azules y Verdes respectivamente. Mi pregunta es: ¿hay algún lugar de Johto o Kanto donde existan más probabilidades de conseguir Partes Azules y Verdes en oro con el uso de Golpe Roca?

No, se trata de características exclusivas de cada edición. En HeartGold solo salen Partes Rojas y Amarillas.

3.- Si un Yanmega (o Ninjask) que previamente aumentó su Velocidad con Impulso usa en ese momento Ida y Vuelta, ¿es posible que el Pokémon que lo reemplaza obtenga esa mejora?

No, sólo se transfiere un nivel de stats con el ataque Relevo.

4.- ¿A qué se refiere cuando comenta que un equipo determinado tiene falta de sinergias?

A nivel teórico, significa que la suma de los 6 Pokémon individualmente es peor que el equipo en su conjunto. En una pregunta anterior explico un poco el tema.

5.- ¿Sería posible que pusiera un cuadro con la explicación de los roles (o funciones definidas como usted los llama) que existen en Pokémon? Y a ser posible una explicación clara y concisa de cada uno, ya que me pierdo cada vez que los nombra.

Son demasiados roles como para definirlos aquí. Lo más básico es saber lo siguiente: hay atacantes de tres tipos: físicos, especiales y mixtos. En inglés, Physical Sweeper, Special Sweeper y Mixed Sweeper. Estos atacantes se pueden basar en puro ataque sin más (All-Out), en el objeto Cinta Elegida (Choice Bander), en el objeto Gafas Elegidas (Choice Specs), en el objeto Pañuelo Elegido (Choice Scarfer), en el objeto Vidasfera

(Life Orb), o en ataques de mejora de características (Dragon Dancer, Swords Dancer, Curser, Nasty Plotter, Belly Drummer, Calm Minder, etc.).

En cuanto a los Pokémon defensivos, puede que se dediquen exclusivamente a resistir golpes (Wall), o tengan otras funciones de apoyo (Support). Algunas de estas funciones se concretan más: un Wisher mete Deseo para el equipo, un Cleric se encarga de usar Aromaterapia o Campana Cura y a veces Deseo, un Dual Screen mete Reflejo y Pantalla Luz, un Annoyer se dedica a molestar al rival con parálisis, veneno, retroceso, confusión, etc., un Paraflincher abusa de parálisis y retroceso a la vez, normalmente con la habilidad Dicha (sería una concreción del Annoyer), un Sleep Talker puede golpear usando Sonámbulo mientras duerme y así resiste mucho con Descano mientras golpea, etc.

Otras funciones relevantes son el Baton Passer, que usa Relevo para pasar boosts de Ataque, Velocidad, etc. (como el Yanmega de antes), los Sunny Dancer y Rain Dancer, que se dedican a cambiar el clima y que el equipo se aproveche de él, los Lead y Anti Lead, que se encargan de meter Entry Hazards al inicio de la batalla (Trampa Rocas, Púas, Púas Tóxicas), o de evitar que el rival lo haga (con Explosión, con Sorpresa), o los Rapid Spinner, que se encargan de quitar los Entry Hazards del campo.

Como ves, muchas de las funciones se definen en base al ataque u objeto clave de la estrategia. En algunos casos se definen en base al momento del juego en que se usan (Lead, Revenge Killer para liquidar Pokémon con poco PS con ataques de prioridad o alta Velocidad por Pañuelo Elegido). Y cuando no es ninguno de esos, se usa un nombre genérico según sea atacante o defensor, físico o especial. Espero no haberte aturdido con tantos términos en inglés, pero así es la terminología, chico, y no hay mucho más que hacer...

Sergio
e-mail

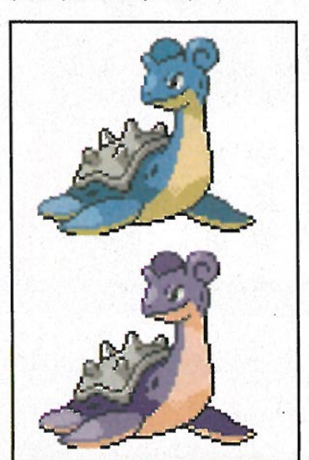
Carameloraros en HG/SS

Hola me llamo Iván. Esta es la tercera vez que le escribo y me gustaría que me respondiese, aunque ya se que tiene muchas preguntas.

1.- En Pokémon Platino un nadador de Zona Descanso dice que pescando hay un Pokémon muy raro. ¿Cuál es?
Se trata de Magikarp. Puede salir entre los niveles 1 y 100. Vamos, lo normal.

2.- En Pokémon Plata Alma, ¿cuántos Carameloraros hay?
Pues técnicamente todos los que quieras. Lo puedes obtener por 2000 Puntos Atleta en la Carpa Pokéathlon los lunes y sábados, por 48 Puntos Batalla en el Frente Batalla, o por 25 puntos del Concurso de Buena por la radio.

También aparece en las rutas de Pokéwalker Llano de Sinnoh (5000 pasos, muy raro) y De Turismo (5000 pasos, muy raro).



LAPRAS SHINY. *Lapras mola bastante tanto en su color normal como en su color shiny. Otro que se le parece bastante es Kyogre en versión shiny.*

3.- ¿Podría poner una imagen de Lapras shiny?
Bueeeno. Aquí arriba te lo hemos puesto, no me digas que no son preciosos los Lapritas...

Iván
e-mail

Baya Magua

Hola, Profesor Oak, soy Manuel, un gran fan de Nintendo y sobre todo de Pokémon y tengo algunas preguntas que hacerle.

1.- Una vez cambié por conexión wi-fi un Shaymin por un Darkrai al nivel 100 y me he dado cuenta de que tenía el nombre en japonés, estaba capturado con Gloria Ball, sus ataques eran Corte Vacío, Distorsión, Hipnosis y Pesadilla y en los datos ponía 'Película PKMN 07, encuentro fatídico nv. 50'. ¿Me podría aclarar algo sobre ese Darkrai?
Pues es un Darkrai promocional que se repartió en los cines japoneses con motivo de la película de 'El Desafío de Darkrai'. Lleva Cinta Clásica, que impide su acceso al GTS. Corte Vacío y Distorsión son ataques exclusivos de esta promoción en Darkrai.

2.- Tengo el Arceus repartido por GAME este año en Pokémon Platino y me gustaría enseñarle Cometa Draco, pero no sé dónde lo puede aprender. ¿Me podría decir dónde está el tutor de movimientos que se lo enseña?
Se encuentra al noreste de Ruta 210. Precisas un Pokémon con Treparrocas.

3.- Este año, en primavera, han sacado a la venta los remakes de Pokémon Oro y Plata y ya estamos viendo que dentro de poco van a sacar Pokémon Blanco y Negro. ¿Sabe si van a hacer un remake de Pokémon Cristal?
No, no van a hacer un remake de Pokémon Cristal. Desde luego al menos de momento.

4.- ¿Podía decirme alguna técnica o truco para ganar rápidamente y fácilmente los combates Pokémon?
Si lo hubiera, no tendría trabajo. En serio, lo mejor que puedes hacer es empaparte de las respuestas de esta sección. Parece que no pero se aprende bastante.

5.- Con el Arceus del evento de GAME se repartió la Baya Magua, y en su ficha dice que si un Pokémon enemigo hace daño con un ataque especial al Pokémon equipado con la Baya Magua, el Pokémon atacante también se hace daño. ¿Esto solo pasa una vez, o puede pasar más veces?
Todas las Bayas se consumen al ser usadas, por lo que sólo pasa una vez por batalla. Si usas el ataque Reciclaje, puedes hacer que ocurra más veces.

Manuel
e-mail

Sonido Hoenn



SINTONIZA LA POKÉ FLAUTA. *Esta imagen se repite porque en varios e-mails no saben dónde sintonizar la Poké Flauta. Tocad con el stylus donde veis en la imagen.*

Hola a todos. Es la primera vez que escribo y querría que me respondiera a algunas preguntas:

1. En los suplementos de Nintendo Acción, en la guía del Oro y Plata, algunos Pokémon tienen una información relativa al 'Canal'. ¿Qué es el canal? Por ejemplo Canal Hoenn de Linoone.
Una vez tengas la PokéDex Nacional puedes sintonizar la música de Hoenn (los miércoles) y de Sinnoh (los jueves) en la Radio del PokéGear. Algunos Pokémon de esas regiones aparecerán al oír esa música.

2.- En el Pokémon Platino hablan de que te dan una mansión. ¿Quién te la da y dónde?
En Zona Descanso, habla con un señor al que le sobran las mansiones y no tiene problema en entregarte una.

Serafín
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK


3
www.pegi.info
PokéPark
Wii
PIKACHU'S ADVENTURE
¡Juega con Pikachu y salva el Poképark!
Nintendo
The Pokémon Company
Wii
www.pokeparkwii.com